



第一款会飞的网络游戏







# 多加室中狩猎

验飞行技巧









Q LORD





她是谁?翻过来看看!

### WWW.PSOBB.COM.CN































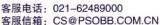
PHANTASY STAR ONLINE BLUE BURST



游戏账号注册地址:

http://register.1001game.com/ www.1001game.com













广州网易互动娱乐有限公司



#### 看杂志 得惊喜

为了答谢广大读者,网易公司特准备了精美的礼品随机赚送给您! 只需登录: http://nie.163.com/88

并输入验证码: 037, 您将有机会得到意外惊喜哦!





多信息请费录官方网站: jx.kingsoft.com



#### 2005 圧 3 月号 島 127 期

管:中国科学技术协会

办:科学普及出版社

编辑出版:(家用电脑与游戏)杂志社 办公地址:北京市海淀区恩济庄 18 号院 1号楼 1104室

邮政编码:100036

话。(010)88146001

第:(010)88117608

址:www.playgamer.com 电子信箱:play@playgamer.com

编:王潜 常务副社长。宋爱华

执行主编: 刘威 编辑部主任 梁华栋 罗东东

编辑/记者:谷岩 周越 石磊 美术编辑: 胥斌 单非 艾洋 编读热线:(010)88146003-30

项目总监:刘淑惠 广告总监: 蒋同庆

广告经理 李丽 李宗泽 电子信箱:ad@playgamer.com

发行经理:王琦

电子信箱:publisher@playgamer.com

上海代表处:赵廷 李帅 电 话:(021)58787033

电子邮箱:dagou@playgamer.com

号:ISSN 1009-6183 CN 11-4490/ TP

邮发代号 82-622 国内发行。北京市报刊发行局

国外发行代号:1359M 国外发行:中国国际图书贸易总公司 bk@mail.cibtc.com.cn

广告经营许可证:京海工商广字第8011号 刷:北京国彩印刷有限公司 En 价 9.80 元

#### 健康研究忠告

抵制不良游戏,拒绝盗服游戏。 注意自我保护, 道防受骗上当。 這度游戏意動。沉透游戏伤身 合理安排时间,享受健康生活

稿件授权声明

凡向本刊投稿并被录用,由本刊支付稿酬的稿

件,均规为操件者间意识下条款。 1、文集自负。作者保证其拥有该件品的完全者 作权(版权),该作品不侵犯任何他人的著作权 2、全权许可。(家用电脑与游戏)杂志有权以 任何形式(包括但不隔于纸媒体、网络、光盘等介 质)使用、编辑、修改该作品,无须另行征得作者同

张贴、集结、出版)该作品,著作权法另有规定的除外。

#### 版权声明

本刊刊登的所有内容(除转载部分外),未经 (家用电脑与游戏)杂志书面许可,任何单位和个 人不得以任何形式使用(包括但不限于通过纸架 体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作 品,著作权法另有规定的除外。







#### 19

业界新闻 22 声音&数字&媒体 23 产业观察:金鳞化龙

第一届中国游戏产业年会直击报道 产业观察: 2005, 跳跃的 PC Game 24 26 产业观察: 2005 十大"电子海洛因"通缉榜 28 产业观察:世界在你眼前

完美时空探密

#### 新作速递

30 细胞分裂:混沌理论 32 毁灭战士III恶魔的复苏 33 海盗时代 34 模拟人生Ⅱ大学 36 指环王:第三纪 37 奇迹动物园 38 不列颠空战II 39 新月剑痕 40 仙界传: Q 神榜 43 梦幻国度 华游娱乐平台 44 45 劲乐团 46 快乐西游 西天致富天书小 47

幸福花园 飚车

49 未来战场/核战阴影/花木兰/闪电战:雷霆万 美式摩托车/天使之怒/真实滑雪 2005/秋

48

:恶魔原石/惩罚者

第一频道

游戏观点

50

53

54

#### 金山游戏专区

封神榜 金牌联赛活动大事记 56 封神榜新版 BOSS 大观 剑网百态之七 武林客栈 58

中国游戏风云榜

目标游戏专区

60 天骄川评测报告 62 天骄! 赵国任务总览

游戏评鉴

网易游戏专区

4 普天同庆《梦幻西游 Online》一周年 66

展翅翱翔、我心激荡 一《飞飞》游戏角色中期小帖士 -- 挣钱之道

人仙情未了 68

天堂川专区 70

73

何处是我家

-《天堂Ⅱ》55+级别练级地点大盘点

天堂Ⅱ新手课堂

-打钱经验集锦





## 青春记忆

也,是在今天,我发现人民网的游戏频

面--相信已经有很多读者看过电视连 几, 我想这是既在情理之中也在意料之内 的现象吧。当年3页攻略便可以勾画清晰 的电视剧本,这本身已经足以让玩家饱尝 等,很多是根本无法在真实对象上得到 "还原"的。或许,观看电视剧的体验,比 斯笔下描述的那样,对心中的青春记忆来 下被毁损的容颜,胜过你那 DOS 中的少女









指环王,中十之战 战役地图攻略 74 82 88 an 91 秘集市

107 108 109 职业进化足球IV MASTER LEAGUE 教练手册 末日之战 全关卡攻略 虑幻 2004 高手的四大军规 破坏性赛车/士兵们:二战英雄/君主||巨人之血 幽灵:天使之怒/越野摩托 魔兽世界 商贸技能初探 盗帅楚留香 图解剧情攻略(续) 仙境传说 三转神射手解析 航海世纪 剧情任务全集 传奇 3G 挑战王者 BOSS 攻略 梦幻之星在线 玛古饲养守则 Rfonline 人类弓系职业上手指南 洛奇 中文版新手指南 热血传奇 全新声望系统简明解析 墨香 打造完美到客 东方传说 Online 万丈高楼平地起,甜蜜的家自己盖

重剑无锋,大巧不工

大话家游

-PS 重武器巡礼

### 家游竞技场

一代狙神 Johnny.R 眼中的 CS 世界 110 112 兽族玩家的梦魇--Sky 流

CS 实战--开局篇

#### MOBILE 地带

114 拇指快报 115

我把电脑变成手机了 诺基亚手机模拟器应用指南

116 手机游戏英雄会

-家游新浪联合调查 6

#### 游戏科技

视频娱乐中心 118

-PowerColor AIW 9800SE 黄金版

当 A 卡遇见 DOOM3 引擎

—3 款华硕 ATI 核心 PCI-E 显卡挑战 "星际奇兵"

AMD64 佳诜 122

-微星 K8T Neo / Neo2 主板 低端 5.1 声卡新力量

- 德国坦克火网 1723

124 大作挑刺

-3D 游戏技术批评说

127 模拟天下:模拟器快报 05.03 科技快报:Tech Express 2005.00 128

PLAY!LAB 电子娱乐基准看台 120



大话家游



## 告索引



## 玩家 PLAY!GAMERS

#### 特别企划

#### 网游异想录

6

- 皇帝的目光 帝国时代 Online
- 3 流淌在指尖的激情
- 一古墓丽影 Online
- ProjectPLAY!车队的故事
- 8 不一般的游戏测试
- 非 RPG 网游名录















阳光下的梦幻 殊明:镇狱明王篇 Κ文

爱上热媚 拜托拿出点专业精神来

17 转载者死 十年 梦,十年一创

玩家广角 18

32

文渊阁 12

14

16

历史:梦回罗马

----Impressions 的古文明城市建设游戏

22 文化: 地狱中的玫瑰

"寂静岭"女装赏析 文化: 游戏名人堂 24

——从游戏命名说起

26

幽默: RPG 配角行为准则 28 30

周边:网游当家花旦 生活:美丽的边缘艺术

- "纯白 COSPLAY 社团的游戏人生 封底

家游竞拍总动员

























105 8 7

目前AGP的帶宽已经严重限制了游戏的发展。而PCI EXPRESS"使用户可以体验完全不同的游戏速度和精细画面。此外,高清新海的电视播放。编辑也需要PCI EXPRESS"的支持。

理院的技能

基于真正的PCI EXPRESS"技术的显卡能提供给你两倍于AGP总线芯片的性能。高达4GB,足以击溃任何电影级别的效能挑战。

お店的を書

ATI通过一颗芯片实现真正的PCI EXPRESS"架构。只有拥有正宗 PCI EXPRESS"技术的ATI芯片才能带给您全新的视觉体验。







报威鲁幻人士阁举,同外官方技术汉化,举力打造败吴帝囚鹿包 扮演游戏完极中文版!

全中文元章战网24小所开放。舒闭。开放同科模式任息选择 其特上千位玩家同时及城于互联图和局域同

正服用户不仅可以享受中文补丁终身免费升级。更可以优惠价格的得圣城资料片及实作!

简体中文版 2CD

动作角色扮演



GameStar

各大媒体推荐 GAMES POI





骄阳游戏网 独家战网支持

Amreal

大联机游戏模式:夺旗、双重占领、橄榄球、异形入侵、全新攻防战(Assauli)、阵地争夺战(Onslaugh)、模式等让你感受多种游戏体验。 超炫EAXIX境音效配合7.1音响系统,真实与虚幻的界限不再明晰。玩家亦可通过耳麦实时交流。

海臺地图和角色。超过100余张地图,80多个不同角色,地图总量将大大超过172003,

超强网络星战功能:功能丰富的操件系统、完善的投票系统,方便的服务器搜索系统让你体验名副其实的网战竞技场 完全开放式的游戏结构:利用游戏自带的地图编辑器。可以让你的UT2004从头到尾完全改变面积。

大量的网上免费资源。迪布全球的虚约是好者为UT2004制作了无数的资源。(iLUT2004成为永远玩不赋的游戏

中英文双语版 (DVD+ICD

第三人称动作射击

建议零售价69元



1 - VEW) !!! |-《虚幻亮技术2004》指定音韻

热支中



新品名称有奖竞猜











# **Play** in Future

### 

第三届ChinaJoy游戏角色扮演嘉年华

第二届ChinaJoy展会优秀游戏评比大赛

第二届ChinaJoy电视游戏竞技大赛

21世纪未来数码港展示区

#### 主办单位。

中华人民共和国新闻出版总署 中华人民共和国科学技术部 中华人民共和国国务院信息化工作办公室 中国国际贸易促进委员会

中华人民共和國國家版权局 上海市人民政府

承办单位。 中国出版工作者协会游戏工作委员会 上海市新闻出版局 北京设建建标单设有限公司

**理能体** 

NETEASE

景办单位,北京汉威国际展览有限公司 地址,北京市朝阳区百子湾路16号后现代城5号楼A座601室 陈卓华小姐 电话: +86-10-51659355 传真: +86-10-87732633 Email: howell@howell.163.com 联系人: 栾逊先生、漆延征先生、于昆先生、

数码专区,上海聚诺商务咨询有限公司 地址:上海市虹桥路772弄2号603室 邮编:200030 联系人:唐烨斌先生 **申读: 021-64480665** http://chinajoy.sh-joinow.com.cn E-mail: Yebin@sh-joinow.com.cn





# 777元购买微星K8 939主板,全国限量1万人







# 万众瞩目 万众体验

2月15日--3月31日期间,您可仅用777元的超低价格购买到微星K8 939(K8T Neo2-F)主板一块,购买前请先登录领星中文网站查询每天更新的剩余名额。活动截止后或时间到剩后本产品会恢复930元子目价。



上海 021-52402018 沈阳 024-23967777 深期 0755-83991235

想体验AMD K8 939极速快感?

给你个机会来体验吧!



K8T Neo2-F

A REST OFFICE AND ADDRESS OF TRAINING

ARREST AND DESCRIPTION

12x UDMA ATA183+ 2 x SATA

支持Serial ATA RAID 0 業者

The state of the s

owners are a second



VISI





THE RESIDENCE OF PERSONS AND PARTY.

详情请访问微星中文网 WWW.microstar.com.cn×

po-Basefull Co., Ltd. 物注物理称 ● 产品偿据的研读场,既不另行重加 ● 女中所涉及的全哲电给即是它们各名物有人所来的主分传输 ● 被原不够征言不品在任何超越很未要培的基件:



### 演绎生与死震魂歌的大型战役

- 每周六晚将于全服务器举办大型公会港口争夺战。 首先占领港口的公会可获得在港口里开设店铺,收取其他玩家商业税金以及制造最新式,该击力撤覆的先进武器作为丰厚奖施

#### 承载奇珍异宝出处的珍贵藏宝图

- 神秘的宝藏,引出环环嵌套的多重任务。精彩与神秘相结合。为你打造不一样的裸宝历壁。 渔夫与魔癀,阿拉丁神灯的故事,当玩家以智慧和勇气战胜了可吞噬人类灵魂的魔瓶和神灯像之时,聊可搁开宝藏的最终秘密。从而获得依世的神秘宝淑。 探索三関,启获得世珍宝:时空交懒,机械巧合的玩家通过藏宝图的指示,梦回三圆,通过了三旗任务中的重重考验和唐练,即可获得三圆名器——方天画载





# www.hanghai.com



司 北京游戏蜗牛网络技术有限公司 豊甲3号京港城市大灌A座都会国际5M(100025) 86779



**北京最合時代報件技术有限公** 







#### 等活代言盛大产品 专辑《鹭幻国度》面世

1月27日。上海盛大网络发展有网介。与中国唱片上 每公司 上海天鹤文化有限公司 起 个十每亿产"主鳍刀 "梦吉首张个人奏相专辑(梦x)国度 的新闻发布会

梦言作为乐玩新人,相助代言學大声称原文。何勇,希 受专业人士与广大歌墨的瞩目。值得一层许是一个 度)中心一个人物角色语型便是特别梦言的哲学是作了。 第四三十月25日开始内阁,杨兴趣的历史不妨去游戏學 響電影



#### SGDA 举办 "游戏与电影" 专家讲座

係發先年4个年。計的讲得、為從与电影可比較为主 觀、排降中區用了大周幕機影进行表例排削、主要相談 多」「寂静的、合金接着」中化急用 19 条寸號 整體過度的 CG 和立场展开。此、连段連續大学分析「讲座 结束后、人類分参加者部かり之次出後計作(旧員有際助、并 特盤 SCOA 複数接接接接接接接接



#### 第三届网博会筹备工作全面启动





#### 《天骄川》走上星光大道 公瀾日期镂定3月1日

京月 77 P. 基定商及因及 正是商业等目标软件。但在 京都了了种量的 一次的一个 第代无人分为 曾由京文的一 新闻关系完全 会上,目标放电电影的企业,不可以由于的一个 10 中间 开始写示比。但他们可以打探原理,了它就会后,更真 下间。一次目标准在3 中 1 同则比上和软件将在全面汽车 同吃的一种 1 等的 市场被编程下,全有工工体化在场所 表决全面出现一个看面线和

#### 振兴民族网络游戏,创建绿色网络空间 中青网协和光明日报在京举行座谈会

1月27日,中半美青小年辰略物会和 光明日报 联合主办的以"集》民族双语声戏,但建绿色风格空间"为主题的座谈会在京篷重举"



去旧迎新喜爆大礼! 大型网络游戏《传奇3G》升级成功!



2005年度再推超级续作--〈传奇36-西沙漠〉! 挑战被遗忘的恶魔







#### "头文字 D 之父" 访沪 新井健二輔译《縣车》

1月25日,由上海天纵代理、SEGA 策划制作、韩国现代 电子开发的第一款各级实费赛车游戏(规车) 新利内规时、 SEGA 基名赛车游戏例作人新井健二来到上海天城总部、面对 旗体畅谈了性关于赛车游戏众及、绳车)的看法。

新升端 1991 年进入世嘉 AM3、从街机版(世萬拉力 2) 开始,是局制化多前等车源戏。最新作是 PS2 成 4) 文字 为),当有媒本因为什么 SEGA 全点接至地址为两倍 证明代 理时,新井表示。在参考和接触了国内其他厂商后、SEGA 认为 天脉对于《腾车》的理解以及技术团队的实力都很符合他们的 需求



#### 狮手电子竞技 四肥运营研讨会在京举行

1月27日,由中国长线计算间深圳级价结构公司。李俊赛 度文化有限公司和北京勤健身技科技有限公司主办。主题为 "赛子电子提及"共赢未来世界"的同时也曾还过会在北京举 行、混动得到了影响次(中国"有限公司以及小时以在中国的大 支持,其自政是世都门,同时四世曾的"时走"相位 经营模式,平台股上世界,为以及宣传等等方面进行了军 入的探讨。符合周亚经营管理的造业 PC 轰炸 2008 系列 至等级、采用来等不 PL 500 处理器和 Norde 哲能加速方等 ,Turbo Cache 技术的信息中心,表生人长线公司,指面了专为 品牌 PC 布安 亚表布马克多中的同时,凭着某处所产品性 能够及在各种技术并将的自居服务,这使同时实现,并是有关于

#### 拼手北京数字娱乐产业示范基地 打造由国电子竞技运动发展中心

AOpen 建 杯 2004 全国电子竞技运动会闭幕庆典、暨中 国电子竞技运动发展中心揭牌仪式、1 月 15 日在北京石景山 区举行。

2004 全国电子竞技运动会 CEG 1 去年 6 月 19 日开赛, 在全国 8 个赛区进行了 14 轮 64 场比赛。12 月 25 日结束的最后 轮比赛中, 陕西队以绝对的优势挣得 CEG 联赛过车奖杯。

中华全国体育总会副主席、CEG 组委会执行工任何普遍 在上海官了2004年CEG 取得於政治、北京市市第、北京市市 民族工作局区市中亚中主党及中山发展中、止武省原行于 石景山郊北京教学娱乐产业下市基地、共沛在建成后方中国 申子号校园家代表队及全国电子是校业和完全的会员提供训练、 北京、在公区计划发展中,是



#### 宮厅电脑台公车地铁,任何地方! Codemasters 竞速游戏登陆 PSP



#### 光谱与工画堂携手 两款单机住作并出

《交响乐之南·维承了融合角色扮演与音乐的"天便演唱会" AS-大使, 後南"系艺, 的成功因素, 并做到了全新的游戏舞台, 人物角色 故事就信, 患者, L本立即落名的唱作人网翰维子亲担任游戏音, 毛制, 更有水彩插画家一同普通气氛, 将为广大玩卖佛来名乐演奏—为广大玩会佛来名乐演奏——我因恋参的全新体验。

#### Intel 缺货、汽星 VIA 系列主板检机上位

由于 mel 在意即"915 系列芯片组份了解中基系中酯 85564X 展列的供应,黄星正在力带 进 Vid 上于打型号 MB-PT/8000AL 主板、采用 VIA PT800/VT8237 芯片组,对 Intel Pentum 4 处理器借出支持,同时带来超被增。 大麦特、另有 V Link 533MB 芯板 核囊 Reates 51 声道 AC97 声; DO1000M 同一片。PCL2 SATA RADDO,2 PATA133 和B USB2 0。力求4要核 中电域点态原代 intel 848P 和 SiS 648PK 的粉带 从中 939 元。

#### 联彗娱乐人选 《财富》杂志 2004 酪公司

(财富)杂志 2005 年 1 月刊评出了 2004 年度十佳中国 藝公司,杭州联梦娱乐软件有限公司成为唯一一家人选的浙江 企业。

美国(Fortune)杂志 1983 年首度推出"酷公司"担名。今年,(对富,中文版]按照实质》 首度推出年度中国酷公司。今年的十字能公司 吳夷唐信 软件 传媒 半等体和娱乐等行业,这些公司具有鲜明的中国特色、视前的市场现念和良好的增雄的最

#### "英特尔至酷游戏体验平台" 大礼包限是 915 套包执更有晾**车**

随着(学条会1)于2005年2月 3日在国内上市,英特尔与集美电子也 联合推出 英特下至酷游戏体验平台" 大礼包,内含市场价 2850 元的英特尔 915 主核 /520 12 8GHz CPU 一套,市 场价 98 元的(丰条命1)正吸游戏一 套,以及采用802进口机禁和合金材 质表壳的(举条命),主题手表一块。 特别是后者由于是非卖品、且配合此次 限量 915 赛的大礼包也仅生产 915 块,具有很高的珍藏价值。此大礼包在 全国大部分城市的电脑城内有售,礼包 均附回执卡、随客可根据回扶卡信息填 好相关资料参加抽奖 马动 中奖者将获 得由麋美电子提供的全球经典游戏超 级组合 賽 包括(魔兽各群目、及资 料片、水粒壬隆 (反恐精英)及资料 片(零点行动)、(星防鱼霸 及资料篇 (母巢之故)、(暗黑破坏神川)及資料 篇(毀灭之王)。







#### 天堂川贺岩宣传片推出 著名娱乐女主播加盟配音

元月中旬,新慎在全面吹响 天专 11 )攻城号角的同时, 特推也、贩食 七系 塗生 何岁宣传动师 目前,多登传动师 已完成最后的 12 音点 14 高州 14 多洲 14 高州 15 多洲 是 4 东地区著名的时间或节日 14 特人 陈辰。

原成四面因工作关系地对网络高效并不十分了解。但当 维第 關聯管(天守 | 那據人、技的商政由電話、便改然同 實持一世外的混合 1 件 用绘木内电话 如此之 而得起了 知感频力的商品,换值都无 未结单 随着 天堂 | 推广 古 动的推进。因为以家供收款能够受至、天罗 | 为年提的 1 次势。

#### 岩架数码正版申视剧大放送

"玩遊祭收集游戏",得任城电视剧 DVD 光盘"的活动目 研表。从2月3日至2月1日日、用户限要效均划指令 32106551,并进入"制建教制 DVD 光盘太放送",页面、下载 岩浆数图的、人汉王朝》、下载相位进10的玩客效准得到一 含、"汉武大帝",上部30集的 DVD 光盘、力动合向电话为 027—58873555

#### K 歌贺岁新创意 音乐新门户太乐网登场

日前次东原则 www.ts enet com i推出的"太乐唱录",使一种全新的个性化贸为祝福手段重装管场、用户连接信随通过"太乐唱录机"天下自己的东拉 OK 吸点 然后可得合成的数字 实作通过 手机 或即年 支运给地 要祝福的人 其落人的编译 合成 高校面自为能发推定与发生的一位任何的 后期 苏伟、据了解,太乐同是国内第一家信号。问 L K 数下 企 革命性的音乐娱乐形式的新形术 入号音乐状 1户回 站,每年小音薯协购《万余首经典歌曲的著作权,用于流媒体的现场证据。

#### 現代液晶显示器 新品 X15/X17 上市

#### 高胜价比娱乐显卡上市

車当時經鐵經季 F X700 128mb 即以上市。直報呈卡度 用 PCI-E 填止、与前一央产品 AGP 接口的数据传输带度相 は PCE 性 傳程学 前的傳達主接協問題。 復月 一要加高效的 特能支援。 X700 可以附 計戶中率的計程機等 3D 為 及 、加 上 和 1号 中操制之業 上的 一贯快 电有对 hDTV 均全面支持。 价格在 1300 元左右的迪士市进馏搬票 F X700 将是近阶段 或性心思导的代名词

#### DOOM3 磐正特色版 新年激精推出

#### 金山发动首届网游帮主大会 十大城市工名玩家餐师《封神稿》

1月22日、金山公司发起的 中国语言解政者教主情系 等"于北京 战略、南京 武汉 汉明等十大城市司等者所, 2、山众多高庆功此各世缘的盛至。上台广东参加游戏户"少年会会 的金上设备营举。杂节。。他七之中依然与多生会 企业勘定 张士峰 市场安全的同,"最美的人" 起血自即或较多 多火生 策划进一技术总是多属分别赴任长春书昭宁北京,孙两个 城市的火发生为政策中最新的游戏信息。

本点人会定案了集自局的电影联而感息。约如此处即 明结局效约进方包压泵 包括数千名 明主 "报主"其他 "讨命"之已旁被丰多之自人。占别所引致素 明主"在40% 比约。整会中,全址公司等为了(封押特)游戏双重等键域市 场处设处行发动。并且模型(指挥的建筑场域、各动中、 上大城市平台东坡带主在同一时间警师,并通过活动现场域

金山豪示,自去年12月16日(封神榜)正式公测以来,人数节节朝升,截至大会召开,同时在线人数已通近 20万。随着(封神榜)速碳系统的开放,荔璞中播受玩家明荷的第一个是点已经全面资相、玩家棒得到前所未有的荔戏体验。





去旧迎新喜爆大礼! 大型网络游戏《传奇3G》升级成功!



2005年度再推超级续作--《传奇36-西沙漠》: 挑战被遗忘的恶魔

.....



"仅仅拥有图像引擎还远远 木够, EA 需要进 步夜駒 此核 心的游戏概念。 TEA 买下 "跳 跃"的独家使用权,任大学、索尼 这些公司就可以去喝西北风了。 他们的平台游戏只好围绕 " 腱

——GameSpy 网站编辑大卫·科 萨克在 《EA下一步最应该收购 的十大事物》(The Top 10

打'元素进行设计。 Things EA Should Buy Next)中患搞了一把EA.

"这是 耕愚蠢的交易 stupid money1,他们付出的是独系授权 的价格。获得的4.是「独家授权的协议

EA公关副总数失夫 布朗认为 Take Tuen 与美国职业棒球大联 盟(MIB)签订的授权协议很愚蠢、根据协议、微软、索尼、任天堂等 游戏机生产商仍然可以为自己的游戏平台开发相应的棒球模拟游 贱、随着微软. 世嘉的退出。Take-Two 已成为 EA 在体育游戏市场上 最大约竞争对手,

"能够被同行以门对我来说是一种巨人的杂华, 目名菜个塘和那 此入选 AIAS 名人《民业界传奇人物相提日论。"

---EA 创始人特里普 宣会斯坡互动艺术和科学学会 ( AIAS ) 授予 "AIA、荣誉成院奖" 此前鈴木格、宮本茂、彼得 莫利坦克斯,席德 梅尔、约翰 卡马克和威尔·赖特等开发界名人都曾过获得近此项荣 誉 霍金斯是第一位获颂演奖的商界人士

"此游戏绝无血腥、斯杀的恐怖场面, 堪称游戏界里的绿色健康 前戏。"

---奥美电子代理的《魔兽争霸 3》和《戴帽子的猫》等辟戏在由北 京发行集团、北京市出版工作者协会,北京市发行协会、中国青少年 网络协会等联合主办的"向来成年人推荐健康益智游戏产品联展活 动"中,被评选为健康益智群戏产品

"我们并没有要求零售的把已经放在货架」的游戏拿下来,但我 比原采低很多 甚至比正常孩子的智商都要低

们暂时不会向市场发售更多的游戏、除非我们的服务器能够支持

暴雷公关部负责人吉尔 希喵承诺, 在当前的服务器问题及 有得到有效解决前,暴雪必暂停《魔兽世界》的发售,从保证现有 玩家能够得到更好的连线品质和辟境体验 这种为保证运营质量 而主动限制玩家数量的做法,值得国内运营商学习。

"暴气」高级激你们的建议,你们提出的每一项建议都是有价 值的。但是清你们把你们内建议放到论坛工去而不是在游戏中啊 用, 如果你们也经过4年中的话, 我里将对你们的张与采取行动。



《魔兽世界》北美 服务器左生一起供信 战士暴功事件,赵固是 基雪对战士职业的一 弄削弱、侏儒战士们就 光衣服以下抗议,并占 据了侏儒新手打和王 城的拍卖场 高呼口号 "让战士成为真正的

战士",暴雪 GM 不得不出面干预,对肇事者提出严正警告。

"你们主间的一些人显然没有意识到,你们所玩方法急游戏。 游戏中的现有帐号。以及相关的衍生产品。都是美国军力的财产。 当你复改游戏的时候,你不仅适许了我们的可广转汉,也自是在 黑铜年 , 青树 ' 说得更严重些。你是在盖月美国车方的电脑程 6和骨条 "

《美国陆军》(Americas Amin ) 执行制作人菲尔 德声卡在官 方闻站上警告果客、任何对辟戏的修改都有可能造成严重的后果

"我们去年在贵年、南小做过社会调查,发现没有玩电子游戏 的孩子,智力发育基本,是一常的、上四碳烷的孩子,有的智商县 至达不到, 另有

北京心理咨询法线心理咨询师孙战晓认为,被于长期况面于 网络群戏,智力发育会受到级大影响 那些上司成瘾的孩子、智商 3.1 亿美元

与游戏大国相比,中国市场仍显得微不足道。据 IDG 统计, 中国 2014 年游戏 L场规模 为 3 1 亿 美元 合人民币 257 亿元),其中来自网络游 戏的收入占到 96%。2004年。美国的游戏 1. 场 規模为 50 亿美元 (包括硬件、软件和助边产 品, 州本为积亿美元, 英国为25亿美儿。

8400 万美元

微软 家庭娱乐部门!创建以来首次实现盈利, 第四季度净利润为 84m 力美元,这主要得益] Xhox 和《光琴 2》的强劲销势。 小管复此, 微软 首电则务自约翰·康纳斯表示该部门 卜半年行 会中取り提,要要现稳定盈利,需要到 3007 年。

18%

2004年,美国 PC 游戏市场萎缩 18%。全年销售 额为11亿美元·比1年减少2亿美元。2004年 美国游戏软件怎销售额为73亿美元,其中游戏 札前效为52亿美元,掌机游戏为10亿美元。

170 万套

VUG 宣布(半条命 2)的专售销量两个月丙已 突被 170 万套 作为 PC 游戏的原尖者, 《光 ¥ 28 全球销量, 点内突破 630 万套相比, 《半 条命2) 仍有很大扩散。

5 4 小时

高戏玩家并不为类, 据美国娱乐软作协会 (ESA) 针对战华玩家进行的 琐调香显小, 55%的成年玩家每尚从事公益正动的时间在 54小时车台,61%化人每月会抽上7个小时参 加宗教示动。n3%的人经常参加乌示会、展览会 等文化活动,50%的人平时界好绘画、写作和弹 农乐器,



PC Gamer 《潜行者:切尔诺贝利阴影》 (S.T.A.L.K.E.R.)

射击游戏又将迎来一个新时代。在你决定 升级自己的机器前,还是先看一下这款"显示杀 丰\*带给我们的,除了高度逼真的画面外,还有 



PlayStation 2 Official Magazine

(The Godfather: The Game)

游戏。必曲电影、数父: 告誓号,真实此刻 亘古了20世纪黑手电路。60年代。游戏和X格 类似 + : 序路福车等 1, 你可以有宠大的城市中 自由行动,在再与恶之间作出自己的抉择。



Game Developer Magazine 《模拟人生2》的新旧之争

经过二年半的艰苦开发,从草案到成品,Maxis 工作室终于把《模拟人生 2》拿了出来,他们希 望在前作与续作之间保持一种平衡。他们成功了

年1月19日,广州番禺长降酒店。 葱郁的园林和流光溢彩的殿堂中, 第一届中国游戏产业年会的布置

展牌吸引了往来的套客频频凝视。中国游戏产业在过 去的 年中取得了长足的发展,这不仅体现在以网络 游戏为主的行业规模进一步扩大,对电信业、出版业及 其他相关行业产生了巨大的需求拉动力。更重要的是 在新闻出版署的直接领导下, ChinaJoy 中国国际数码 互动娱乐产品及技术应用展览会在 2004 年 1 月和 10 月,先后于北京和上海成功举办第一届和第一届大展, 其意义在于第一次树立了中国游戏产业的整体形象, 体现了中国游戏产业的整体实力。无论是对整个社会 公众还是对国际游戏产业界,都造成了 种蓬勃发展 的公关势态。

正是在这样一个产业发展处在前所未有的良好机 遇的时刻,在国家新闻出版总署的支持下,由中国出版 工作者协会举办。第一届中国游戏产业年会在广州召 开, 来自全国各地 300 多名中国游戏开发商、渠道商、 运营商、媒体和玩家的代表出席,是中国游戏产业界在 2005年首个规格岛、规模大的行业盛会、



会议第一天。报告稍显冗 长,但香港生产力促进顾问 杨宇能先生代表香港游戏 产业展示的 GameOne 公司 水器 3D 功夫引擎却今在座 的中国游戏产业人士为之 一振, 赢得热烈的掌声

20日,在国际会议中心安排了一整大长长的代表 发言清单。在这样重要的产业年度总结的时刻,所有与 会发言代表都不免要承担起承前启后的责任。新闻出版 野音像电子和网络出版管理司副司长寂略估先生首先 致大会开幕词,他代表政府上管部门再次将"民族网 游"和"绿色网游"的产业希望表达出来,广州市新闻 出版和广播电视局党委书记刘青云女上则代表地方政 府领导对游戏产业的嘉宾致以热烈的欢迎。

中国出版工作者协会游戏工作委员会秘书长辛晓 证先生公布了 2004 年度中国游戏产业报告。九城的 CEO 朱骏先生、盛大总裁唐骏先生、新浪 COO 林欣 禾、光通总裁杨京先生、金山总裁雷军先生、清华大学 教授熊澄字先生、搜狐 CEO 张朝阳等行业知名人士 也在这一产业盛会上将他们在各个场合所一贯秉承的 产业理念进行了宣讲,其中杨京先生提出的"要像打 击毒品那样打击私服外挂"及其列举的产业因私服外 挂而遭受的经济上和社会问题上的损失及压力, 引起 与会者的特别关注。而雷军先生就金山公司在2005年 将要进行的"网游家庭化"战略决策所做的演讲,则预 示着中国网络游戏产业新一轮"圈地运动"的开始,

> 对话论坛上中国游戏产业 群星云集, 波司原做"守门 员",为中国游戏产业守住 各种来袭的逆流





本次游戏年会第二日,游戏运营论坛、游戏市场论 坛和游戏开发论坛同时举行,这让许多与会的产业人 上免不了顺此失彼往来奔走。更苦了担负会议采访报 道重任的媒体记者们。而卜午的高峰论坛则吸引了所 有与会者的目光。在讨论论坛议题时, 滋晓伟副司长提 议的"中国游戏之参"立即受到人会筹委们的青睐。在 这个名为"对话:中国游戏之梦"的论坛1,台下是人 头撒动,台上则是星光突突,来自中国游戏产业顶尖企 业的首脑人物在主持人的诱导下一一曝光了他们作为 游戏企业首脑目常量喜好的"玩法"。但在被追问到各 自网游产品的同时在线人数时, 却死活不肯给出哪怕 是"大致"的数字。"反正是不到100万吧"。盛人总裁 唐骏先生更是守口如瓶。当然,如果你对这些公司的运 **齿状况真的很感兴趣。它们定期的上市公司年报是来** 不得半点含糊的,大家不妨去找来好好研读一下。

本次游戏年会最后的目程就是进行 2004 年度游 戏产业颁奖,其中三项"十大"游戏评选为之前通过各 种渠道面向游戏业界和玩家发放的调查问卷统计而 来, 中国流戏产业支持奖和中国游戏海外拓展奖由产 业人:与家评出,其它则为会前向与会代表发放的选 票进行不记名差额投票得出。这其中的2004年度中国 游戏产业最具影响力人物给出了二十位知名产业人士 的候选名单,其中只能选出十位。当主持人邀请寂晓伟 副司长揭开最终风云人物名单的谜底时、整个会场的 气氛被带到了最高潮。这些中国游戏产业的风云人物 已不仅仅属于这个游戏产业, 他们也成为现代企业发 展的成功代表。并格引领着中国游戏产业向更远大的 目标前行。■(图、文/梁华栋)

> 2004 年度游戏产业颁奖。 十大风云人物作为压轴选 项备受关注



#### 三大分组会议同 时举行,记者采访 奔走忙!



第一届中国游戏产业年会自击报道

十大最受欢迎的网络游戏: 天堂11.传令,传令 、传命世界,参约西游,布迹、到庆传珠 Oabne,横方实驻,大活色游上加坡传灵

十大最受欢迎的民族网络游戏;

传奇世界,梦幻武游、美挟情绪 Online、大话西游 Online 抻椅 刁剑、英雄年代、信唱奇缘 神迹、誓常情《 Online 

周志 10. 科練到 4. 機品 5.4、原始 予薪, 科練到外 16-1524, 太陽立為163

#### 2004年度中国游戏产业支持零

成都市人民政府

\* 180 (C. tr 90 M %)

**有1. 以产业集团货价。5. ...** 

#### 2004年度中国游戏海外拓展业

, 技术作用 司有别, 1

187 11 451

of Money topolish ;

14 /5. THIS IS BESCHO

#### 2004 年度中国十佳游戏运营商

5 A 1 NS A / 2 11

第九城市十智机技术作例 下海 有限公司

智可非广北州有限。一、

北水楼随在线网络" 相方行乱,

阿拉中岛城市, 2月 3 班 3 班 1 班 1 2 2 4

2004 年度中国游戏企业新铣奖

北京游戏網等网络技术有限会。 修丁 软件有限公司

I THE RE IT BOA SELSA AS DELOS . 2004 年度中国十佳游戏开发商

金 软件有限公司

DESIGN (A.S.)

Natt 12. 1.98 441 8.

卫 順" 1 特人特人的等工的 白起 ...

16 1 12 10 11 11 12

1 13 11 80 10 20 20 5 8 1 20

#### 2004年度中国最佳游戏渠道商

4. 1世間中 東北/東 1年1日(五 - 6五

#### 化自从合时代软件技术有别 // 2004 年度中国十佳游戏媒体

人众软件

M 44 W 64 46 D \*儿电脑与游戏

P.脑面情报 游戏人思

th Reside of the 4 st

2004 年度中国游戏产业最具影响力人物

脏人网络 飲力が付

30 16 FE : 11 FS Fo

会山软件

內通 阿拉电力 1 1/19 81. 15.

# 2005,跳跃的PC Game

■ 国时代 II )、〈雷神之锋IV )、〈文明IV )、〈神秘島 V )、〈侠盗猎车手: 圣 安德里亚》· 这些传奇之作将为所有坚守阵地的 PC 玩家奉上一个梦 幻的 2005。

#### 我们是另类的生物

与 Console 玩家相比,作为 PC 玩家的我们不得不为自己的爱好付出更大的牺 牲,承要更多的孤独。比如,我们不得不连续数小时保持笔直的坐姿贴在电脑屏幕 前, 敲打键盘和限标, 而无法像 Console 玩家那样舒服地躺在 少发上, 对面是一台 42 寸等离子电视和一套价值不菲的音响设备。与此同时,我们还必须忍受繁琐的安 装, 物繁的兼容问题、漫长的 Loading、昂贵的升级和各种不可思议的崩溃。

但也正因为此,我们可以自豪地宣称自己是世界上最忠诚、最乐观的玩家。在我 们眼里,每一天、每一年都充满希望。

2005年,PC玩家又将迎来哪些新的希望?

#### 一拜图主义者的选择



新年区上,即时策略达教收到了来自 Fosemble 工作室的 份大礼 帝国 时代 ■ Age of Empres III , 经过两 年的秘密开发,游戏已进入"特性完成" | Feature Complete | 阶段, 以童味着游 改中的所有技术 特性和玩点都已确定, 侧下的只是往里填充内容 Ensemble 似 平并不免于向好奇的玩家公布太多系统 方面的消息,而是旁出于几张高分辨率数 图,从高耸的欧洲大教堂到勇敢的印第安 部落,从工业时代的步兵 骑兵到装备有 火炮的巨舰,两面之精美令人难以相信这 是一款支持百十人同解战斗的游戏、

常国时代 ₩ 并不是唯一 軟炫耀 画面的即时策略游戏, 沉寂四年后, 我们 终于听到了来自,红色警戒3 [Red

A.ert 3 的消息。执行制作人马克·斯卡格斯在一封马给 C&C 迷的结中透露、红色 警戒3)已在开发中,尽管游戏使用的仍是《命令与征服 将军》和 指环王 中土之 战)的Sage引擎,但他们会对这个引擎作 重大改进",

还有波兰人的 (地球 2160 (Earth 2160), 四年前的 地球 2150 就是凭借 强劲的 3D 画面在成堆的 RTS 中硬生生地网出一条生路 夜幕降临后建筑物和单 位会自动打开照明灯。下雨后地面的弹坑会慢慢积满雨水、通真的雨、雪、雾等天气 效果。 〈地球 2150〉的 3D 引擎当年曾技压群雄,此次的 "Earth ill" 引擎又会给我 们带来怎样的现分冲击?

真正引领图像技术的当然还是主视角射击游戏。2004年,我们已经见识了 毁 灭战士 3 ) 的弓 擎和 ( 半条命 2 ) 的 "Source 弓 擎 , 但真正的硬件 杀手还, 没有露面 , 那就是"虚幻 3"(Unrea 3)。"虚幻 3"唯一一次与公众见面是在去年的 E3 上,其 效果只能用"恐怖" \_ 字来形容 Epc总裁提姆·斯韦尼普表示"虚幻 3'引擎是针 对 2006 年的游戏而设计,但愿在今年 5 月的 E3 上,我()能看到 BioWare 那款使 用"虚幻3"引擎开发的角色扮演游戏的身影。

即使"虚幻3"游戏千呼万唤不出来也没关系,2005年我们还有 潜伏者 切尔 诺贝利阴影》(S.T.A.L K.E.R.)、恐惧》(F.E.A.R.)和、毁灭战士3 邪魔复活 ( Resurrection of Evil ) 这些大作来填补视觉上的空白。在 PS3、Xbox2 等次世代主 和发售之前,PC 游戏仍然有资格在画面上标榜一把。



#### 期待新星——原创主义者的选择





纵作之盖的今天, 凭了争上一份仓, 章四射的, 策划, 聚去说服发行商投资已经越来 越难。好在还有 华游戏圈里的老人能够凭借自己的声望,砸出几个新品牌,让玩家 们不至于被掩埋在故纸堆里。

前暴雪北方副总裁比尔·罗珀跳槽后带着开发"暗黑破坏神"系列的一翼人马 创办了 Flagsh p 工作率。 年多来杳无音讯、我们只知道 Flagsh p 的处子之作肯定 是 软角色扮演游戏,至于游戏的世界设定和玩法,无可奉告,除了官方网站上的六 张角色和俗物的设计图。我们相信这款神秘之作会成为(暗黑破坏神川)的替代 品,我们更相信暴害员工门的跳票能力。

比尔·罗珀岛开前 年,暴雪北方曾有另一支人马跳出去,成立了今天的 ArenaNet I作率,凭借当初创建 Battle net 的深厚功底,ArenaNet 选择网络游戏作为 发展方向。他们总、公会战争 (Guild Wars)已在今年1月进入最后测试,尽管道 遇 魔兽世界·的阻击,参与者的反馈情兄依然非常良好。

改及网络游戏,自然不能不提到"何世纪之父"理查德\*加里奥特。加里奥特的 Destination I 作室和 ArenaNet I 作室间车间建,并先于后者加盟韩国 NCSoft 公 司旗下。如今 公会战争,即将开始运营,而加里奥特的 (清白世界)(Tabula Rasa 历时四年却依然设计么动静。

"Tabula Rasa" 源于英国哲人洛克的 "白板说",洛克反对 "天赋观念说",主 张新生儿的心灵是一块白板(Tabula Rasa),任何知识和经验都是后天习得而非先 天获得的,以此作为游戏的名称,加里奥特或许是想抒发"而今迈步从头越"的决 心,或许是在暗示游戏业需要一块白板,让开发者能够自由挥洒,不再受制于发行商 的高压。

并非只有网络游戏才是原创的天堂、单机游戏方面,除了前面提到的 (潜伏 者 恐惧 和 Flagship 工作室的神秘之作外,还有许多原创作品值得关注。 〈战 火兄弟连 ,Brothers in Arms)能否突破 "荣誉勋章" 系列和 "使命召唤" 系列的 包围? "牛蛙之父" 彼得·莫利纽克斯能否借由经营游戏 (电影大亨)(The Movies 」 雪·寫言 之耻? 纽约时报 畅销军事作家戴尔·布朗执笔的(战争行 动(Act of War I 能否利用现代反恐题材为即即策略游戏打开一个新局面?(帝国 荣誉 Imperial Glory '能否跨越 "全面战争" 系列架起的策略游戏新标杆? 与(毁 灭战士3· 半条命2 这些巨人相比,同为科别题材的'雪盲行动》、Project Snowbind 在游戏性方面有哪些特色? 经历 鬼屋魔影 新噩梦 的失败后, Dark works I 作宰能否在 冰点恐惧 I Cod Fear 中为我们带来一场新的恐怖之旅?

相信在今年将要发售的这些原创作品中, 定会升起几颗新星,成为未来市场 的新参

#### 巨人肩上——拿来主义者的选择

如果把授权游戏也算作原创的话、我们的选择范围会更大。比如《龙晶》 [ Dragonshard ,这款使用威世智艾伯伦 [ Eberron ] 战役设定的 "龙与地下城" 作 品,出人意料地选择成为 款即时策略游戏,而非传统的角色扮演游戏。相信 Liquid 工作安全为游戏加入丰富的 RPG 成分, 如他们当初的那款(魔域帝国)。

更多的授权来自小说和电影、动作盲险游戏 邪神召唤 黑暗角落》(Call of Cthulbu Dark Corners of the Earth ) 改编自相应的纸上角色扮演游戏系统,而这套 纸上角色扮演游戏系统又原于恐怖小说大师霍华德·洛夫克莱夫特(HP Love-





craft )的小说。Console 玩家 为"生化危机"、"寂静岭"、 "钟楼惊魂"、"零·红蝶"而 自豪,PC 玩家也应该享受到 原汁原味的恐怖。

"星球大战"的世界每年 都会蹦出 、两款游戏,今年 也不例外。刚刚曝光的即时策 略游戏 · 星球大战 帝国战 争 ) (Star Wars Empire At War)的剧情设定在(星球大 战 新希望)前两年,与(星战 前传 ■ 西斯的复仇)也有部 分交叉。从公布的游戏画面 中,我们可以看到沙漠、绿洲、 太空等战场,以及AT-AT 步 行战车、钛战机这些熟悉的身 影。另有 款射玉游戏〈星球 大战 共和国指挥官\Star Wars Republic Commando), 我们不妨把它想象为 "星战"背景的 彩虹六号)。

、星、航队 Starship Troopers 矿、最 21 ] 也将迎来一款改编游戏, 不是四年 前那款无法建造基地、无法生产士兵的 RTS,而是一款全新的 FPS,让你近距离体 验人虫大战的乐趣。

所有授权作品中、〈黑客帝国〉的身价无疑最高、Interplay 曾以 1000 万美元的 价格买下《黑客帝国》的游戏开发权。很快,"无人永生"系列的开发者 Monolith 工 作室与好莱坞鬼才沃率斯暴兄弟联手打造的 (黑客帝国在线), The Matrix On line)就要在北美开始运营,但愿网络版不要重蹈单机成叫座不叫好的覆辙。

最后还有一款介于原创与续作之间的游戏 一(盟军政死队 攻击力量) (Commandos Strike Force),虽被冠以"盟军敢死队"的名称,却一改以往的即时 战术路线、摇身变为一款不折不扣的射击游戏,希望它能突破当年(命令与行服 叛 说者)的水准。

扫描近几年美、日、英三大游戏市场的畅销榜,你会发现榜上绝大多数游戏的名 称后面都带有一个阿拉伯数字或罗马数字。不出意外的话,2005年,其中的许多数 字会"自加一"

所有续作中最值得期待的无疑是 (侠盗猎车手 圣安德里亚) (Grand Theft Auto San Andreas), 凭借 PS2 版本横扫 2004 之后, 我们的偷车英雄终于决定在 今年夏天登站 PC。虽然目前还不清楚 PC 版本会加入哪些新内容。但至少在图像和 武器的操作方面,PC 更有优势

除了"侠盗猎车手"这棵摇钱树外。"文明"系列也被 Take-Two 公司以 2230 万美元的价格收入囊中。这是件好事,至少席德·梅尔不用再担心资金方面有任何问 题。《文明IV》(Civilization IV)被安排在今年年底的黄金档期上市,我们很想看看 席德·梅尔究竟会为已经很完善的"文明"系统再加入怎样的疯狂想法。

策略游戏的爱好者们或许还要等上一阵子才能玩到 / 文明(V)、《黑与白2) (Back & White 2)或(地球帝国II)(Empire Earth II),而角色扮演游戏迷们很 快就会迎来 2003 年最佳角色扮演游戏 (星球大战 旧共和国武士) (Knights of the Old Republic )的续集,西斯教徒与杰迪武士之间将上演一场殊死搏斗。汤姆·克兰



西的一堆续作也会在今年陆续发售 (彩 虹六号 4 — 級禁闭 (Rainbow Six 4 Lockdown )、/ 幽灵行动 2) ( Ghost Recon 2)、(霹雳小组4)(SWAT4),还有我们的 老伙计费舍尔的最新冒险(分裂细胞 混沌 理论》(Splinter Cell Chaos Theory)。射击 游戏当然不能少了万众期待的〈雷神之锤 IV)(Quake IV), Raven 不紧不侵地放出几 张令人垂涎的截图,告诉玩家"这回你不再 显孤军奋战,一整支军闭和各种武器、载具 都将掌握在你的手中。"



有些厂商把游戏名称后面的数字变小了,例如 Digital Illusion 的(战地风云 2) (Battlefield 2), 在把 "1942" 变成 "2" 的同时, 将战争从二战时期带入了现代战 场。有些厂商干脆就掉名称后面的数字、换之以副标题、以彰显其独立性。"杀手"系 列的四代作品被命名为(杀手 血线)(Hitman Blood Money),受漫画玩家追捧的 "自由力量"系列的第二部被称为(自由力量 vs.第三帝国)(Freedom Force vs. The Third Reich),2000 年最佳冒险解谜游戏〈最长的旅途〉的续集家性换了个新 名字--- 梦陨)(Dreamfall)。

尽管 Irrational - 再强调 (生化震撼)(Bioshock) 不同于已消亡的 Looking Glass 工作室的"系统震撼"(System Shock)系列,但其中的许多元素,包括角色 的升级方式、开放式架构以及部分细节,都与"系统震撼"有着相似之处。如果不考 虑版权等问题,这款恐怖类动作冒险游戏还是应该算作续集比较合适。

体育游戏是公认的"续水专业户",美国艺电(EA)是公认的"续水王"。为迎 接 2006 年德国世界杯、(FIFA Football 2006) 必定会盛装出场,还有(NBA Live 2006)、(Madden NFL 2006) ……唯一留有悬念的是封面人物的合同会落在哪些 球星头上。

好在不是所有厂商都热衷于无无止境的克隆,育碧决定在今秋推出《神秘岛 V 时代终结》(Myst V-End of Ages),如游戏名所暗示,它将终结"神秘岛"系列 的不朽神话。



估计会有不少人思毒地诅咒、魔兽世界)和(大航海 Online),希望它们统统 失败,并认为这样就可以让暴雪和光荣把(星际争霸2)、(大航海时代5)的开发 重新搬上日程。

暴雪以每年一部精品或精品资料片的速度有节奏地冲击着市场,2000年的 :暗黑破坏神Ⅱ〉、2001年的〈暗黑破坏神Ⅱ 毁灭之王〉、2002年的〈魔兽争霸 ▶)、2003年的〈魔兽争霸■ 冰封王座〉、2004年的〈魔兽世界〉。随着〈魔兽世 界,的成功发售,2005年暴雪必定会把资源集中在《魔兽世界》的资料片上。我们 所能期待的,只是暴雪对(星际争霸2)或(暗黑破坏神量)的存在的小小暗示。

有的游戏活着,它已经死了,有的游戏死了,它还活着。本世纪最大的"活死 人"当数(永远的毁灭公爵)(Duke Nukem Forever),这款连续数年蝉联(连线) (Wired) 网站 "零件" (VaporWare) 排行榜冠军的游戏,今年终于没有上榜,因为 它被授予了"终身成就奖"。有望在"雾件"榜上与(永远的毁灭公爵)一较高下者 非(要塞小分队 2)(Team Fortress 2)莫属,幸运值足够高的话,我们或许能在今 年的 F3 大展上捕捉到这两位仙人的神秘背影。

2005 年值得期待的角色扮演游戏实在不多、(地牢閣攻 2) (Dungeon Siege 2) 在公布后就再也没有更多的消息,我们只能把希望寄托在 Bethesda 工作室身 上。Bethesda 手中握有两款 RPG 大作——(上古卷轴IV 地狱行)(The Elder Scrolls IV Oblivion )和(异尘余生3)(Fallout 3),前者已经开发了两年,后者接手 至今还不足一年。这两个系列均以庞大复杂的架构而闻名,即便最后的除错,恐怕 也需要耗费巨大的精力。尽管我们很希望它们能赶上 2005 年的档期,但若像(创世 纪IX 〉那样因急于赶工而破坏了经典的形象,实在是得不偿失。

平静的水面下还隐藏有许多火山,我们至今对它们一无所知,但它们随时可能 爆发,比如〈半条命 2〉的资料片、(光量 2)(Halo 2)的 PC 版。去年 10 月的 ChinaJoy 上,我们采访了 Maxis 工作室的制作人比利·许(Billy Hsu),谈到《模拟 城市 4)的一些不足时,比利笑着说"别担心,在(模拟城市 5)中,这些问题都会 得到解决。"



#### 伏者:切尔诺贝利阴影》 A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



- ◆ 販卖者 GSC Gameworld
- 通缉期限 2005年5月14日
- ◆ 毒品类型 主视角射击

产地 切尔诺贝利核电站。1986年4月26日凌晨、位于 前苏联乌克兰加盟共和国境内的切尔诺贝利核电站,由于 工作人员违章操作导致第四号反应堆起火爆炸,核反应堆

溢出的大量碘 131、铯 137 等放射性物质、令周边环境遭到严重污染、居民健康受到 严重伤害。

◆ 致瘾成分 CG 品质的画面。有人称之为 2005 年的、孤岛惊魂〉(Far Cry),初次 看到游戏截图,你会误以为这是 CG 画面,开发人员花在引擎上的时间显然比花在策 划上的时间要多得多。你是切尔诺贝利核事故后幸存下来的一名雇佣兵,在这充满辐 射的区域内完成各种危险任务。场景中的众多 NPC 令游戏世界真实可信, 敌人会成 群结队地出现,让你手忙脚乱。游戏还加入了一些 RPG 成分,让你可以选择一条独特 的成长之路.



### 《上古卷轴IV :地狱行》 〈The Elder Scrolls IV: Oblivion)



- ◆ 販卖者 Bethesda Softworks
- ◆ 通缉期限 2005 年冬
- ◆ 毒品类型 角色扮演
- ◆ 产地 地狱位面。"Oblivion"在"上古卷轴"的世界设定中

提"地狱"的意思,它代表着另一个存在位面,所有恶魔和黑 暗领主都来自这里。每一个黑暗领主都曾在之前的游戏中出现过,他们各人统治着 一块独立的地盘。

◆ 敬藏成分 巨大、开放的世界。"上古卷轴"系列一向以它庞大的架构和开放式剧情 而闻名,与之相伴的是挥之不去的诸多"臭虫",本作恐怕也不会例外。除了可以随机 生成森林等户外场景的新引擎外,设计师还想出了 套 发数 AI"系统,让场景中的 NPC 能够根据自己的状态思考问题 如果他饿了,会想办法去找食物 如果状态不好, 会找她方隱下一觉。更重要的是, (房风)中备受批评的战一系统终于被推倒重来





#### 战场风云 2》 Battlefield 2



- ◆ 贩卖者 Digita: Illusions CE
- ◆ 通缉期限 2005年3月21日
- ◆ 番品类型 团队主视角射击
- ◆产地 美国、中东、中国。瑞典人带领玩家离开二战战 场,投身到了现代战争之中。世界格局蕴藏着种种不安定 因素:中东恐怖分子日益猖獗,美国"国际警察"的地位发 发可令, 崛起作中国是唯 能钳制两方的力量, 也是美国潜在的最大竞争对手。

◆ 致瘾成分 大规模战争体验。拿起最新的武器装备,驾驶30多种飞机车辆,从巷 战到野战,从丛林战争到平原战争,在支持100多人的开阔地图上纵横驰骋。新增 的指挥官系统令玩家可以购现整个战场,指挥队友的进攻,呼唤炮兵的火力支援。 小组创建系统列允许玩家把大军团分割为不同的小组,以方便相互之间的协同作 战。游戏的新引擎在保证曲面细腻度的同时,加入了厚薄的概念。子弹穿不过一堵 墙,但可以穿过一块木板





### Quake IV



- ◆ 贩卖者 Raven Software
- ◆ 通缉期限 2005 年冬
- ◆ 毒品类型 主视角射击
- ◆ 产地 Strogg 星球。消灭 Strogg 人的首领 Makron 后, Strogg人在一个更强大的首领的领导下再次组织起来。由 于Strogg 星球的防御体系尚未修复,地球人乘此机会发起

 ◆ 致赖成分 (毁灭战士 3<sup>3</sup>号 擎。六年的等待并没有为这款游戏带来太多的消息。 我们只知道它使用的是,毁灭战士力的引擎、玩法上将一改前作的联机对战路线、而 把重心重新放在单人战役上,当然,联机部分仍会提供。游戏的情节沿承二代,你并 非孤军奋战,一整支全副武装的海军陆战队员将听候你的调遣;除武器装备外,你还 - 听起来有点像 Quake 版《使命召唤》。 可以在游戏中驾驶车辆-



#### 《帝国时代Ⅱ》 Age of Empires III )



- ◆ 贩卖者 Ensemble Studios
- ◆ 通缉期限 2005 年下半年
- ◆ 毒品类型 即时策略
- ◆ 产地 16 世纪至 19 世纪的美洲。游戏的时间始于公元 1500年哥伦布发现新大陆之后,追随美州的历史直至 1850 年美国内战前结束。从船只在美洲大陆登陆时起,你的任务

是率领法国、西班牙或英国等八个欧洲国家之一,把母国的旗帜播遍这片大陆、征服 新世界。

◆ 致癫成分:殖民时代的枪炮。与"帝国时代"系列的以往作品不同,本作出现了枪 炮,游戏初期仍以长枪兵和弩兵等传统单位为主,中后期则会有火器单位出现。你不 再需要建造伐木场和磨坊,当农民砍下一棵树或打到一头鹿的时候,木材和食物会 自动加到资源中。游戏的另一创新在于 "Home City" 的概念,"Home City" 是位于 欧洲大本营的都市,它将支持大洋彼岸的殖民者们的征服之旅。





#### 侠盗猎车手:圣安德里亚》 Grand Theft Auto: San Andreas



- ◆ 贩卖者 Rockstar North
- ◆ 通緝期限 2005 年 6 月 10 日
- ◆ 毒品类型 动作射击
- ◆ 产地 圣安德里亚 块黑帮势力猖獗的区域,包括 San Ferro、以旧金山为原型 / Las Venturas / 以拉斯维 加斯为原型 和 Los Santos (以洛杉矶为原型)三座城

市。San Ferro 是一定被大雾笼罩的都市,Las Venturas 有着清新的空气和迷眼的 灯光, Los Santos 大多数时候天气晴朗, 间或有少尘和暴雨

◆ 致瘾成分 黑帮、Hp Hop。"快盗猎车手"系列的最大特色在于高自由度和互动 性,以及暴力、血腥的黑帮之争,这些特点在本作中得到了充分发挥。设计者还为角 色加入了升级系统,声望、体力 肌肉、肥胖、魅力,以及交通工具的操作技能,都可以 通过健身房、美容院、餐厅等场所,以及驾驶、射击、搏斗等方面的经验积累而得到提 升。从 BMX 越野自行车、摩托车到 飞机 坦克、游戏中的交通工具也更为丰富





### F.E.A.R.



- ◆ 贩卖者 Monolith Productions
- 通頻期限 2005 年夏
- 毒品类型 主视角射击/动作

◆ 产地 太空研究所大楼,这里秘密进行着一项价值数 十亿美元的太空计划。一天。人们发现研究所失去了与外 界的所有联系,派去救援的第一支特种兵小组全军覆没, 你带领二名部下开始了第二轮救援。 "F.E.A.R.' 就是你

- "First Encounter Assault Recon" (前线突击侦察小组)的缩写。 ◆ 致瘾成分: "午夜凶铃" + "黑客帝国"。"半条命" 遠遇 "午夜凶铃"、"指环王" 遭遇 "黑客帝国"、"霹雳小组" 遭遇 "X 档案" · 以上类比出自游戏的发行商威 旺迪官员之口, 姑妄听之。可以确定的是,除了持枪的恐怖分子外, 你还会遇到,许多 灵异生物 除了机枪和能量枪外,你还可以施展自己的中国功夫。诡异恐怖的剧情、 令人窒息的子弹时间 數多奇亞的武打动作,今次款游戏站色鲜眼





#### ■球大战:旧共和国武士Ⅱ》 Star Wars Knights Of The Old Republic II: The Sith Lords



- ◆ 通缉期限 2005 年 2 月
- ◆ 毒品类型 角色扮演
- ◆ 产地 银河帝国。故事发生在前作后的五年, 一代的主角在决斗后失去踪迹,星系陷入混乱, 西斯发誓消灭杰迪。作为一名失去记忆的杰迪 武士,你将担负起拯救共和国的责任。本作将向

玩家说明神秘力量"原力"的来源,并会详细描述杰迪武士与西斯教徒之间的持久 战争,让玩家对"星球大战"的庞大世界观有更深入的了解。

◆ 致瘾成分 西斯大战杰迪。你可以在代表正义的杰迪和代表邪恶的西斯之间徘 徊,两人阵营各有完全不同的职业与属性发展。游戏过程中会有新同伴加入。其中既 有熟悉的面孔,也有 些新角色,令剧情发展更为曲折。本作的战斗系统与一代大致 相同,但在武器系统进化、技能等级提升方面将更有自由度。你可以使用 30 多种武 器,并能够通过"强制干扰"使敌人自相残杀,战斗动画也更加丰富有趣,根据等级 高低的不同会有许变化





#### 《战火兄弟连》 Brothers In Arms: Road To Hill 30)

- ◆ 贩宴者 Gearbox Software
  - ◆ 通缉期限 2005 年第一季度
  - ◆ 毒品类型 主视角射击
- ◆ 产地·二战时期的法国。诺曼底登陆前的那天晚上,一支 宁降部队降落在法国,在随后的八天里,他们凭借勇猛的作 战精神,出色地完成了101空降师的三大任务 破坏海滩防

线、f j lt al 战线、攻占法国,镇卡瑞登(Carentan)。这些士兵被美国军方评价为 诺曼族登陆战中"最具战术素养和战斗效率"的小组。

◆ 致瘾成分 真实的历史 真实的战争。游戏中的所有地形和建筑物均基于原始的 历史形片、地图和卫星图像,开发人员还曾亲自前往法国勘察地形。战术方面,制作 组邀请了美国上校、坦克学院校长约翰·安塔尔作为顾问。游戏独有的小纲指挥系统 要求你必须用脑子作战,而不是一味地向前冲。你需要清醒地分析战场局势,果断合 理地对下达战斗指令。压制火力和侧翼进攻将在游戏中扮演重要角色。





### Dreamfall )



- ◆ 販卖者 Funcom Oslo A/S
- ◆ 涌缉期限 2005 年夏
- ◆ 毒品类型 动作冒险

◆ 产地 斯塔克、阿卡迪亚。斯塔克(Stark)是科技化的 现代世界,阿卡迪亚(Arcadia)是中古背景的魔法世界, 另外还有一个终年白雪覆盖的冬之城。前作《最长的旅 程 的主人公是 ()居住在斯塔克的名叫爱坡兰(April Rvan)的年轻女子,她具有

穿行于斯塔克、阿卡迪亚这两个平行世界的特殊能力。

◆ 致機成分 奇异梦境。本作的故事发生在前作的十年后,一位名叫柔依(Zoe)的女学 生常常梦见阿卡迪亚和爱坡兰,她逐渐意识到斯塔克、阿卡迪亚这两个世界再次面临着 威胁。随着故事的进展,你将可以操作爱坡兰和刺客奇姆(Kiam)。游戏的风格仍是传 统的冒险解谜,但增加了更多的动作元素,例如、被困在地牢里的柔依不需要四处寻找 钥匙,而可以一脚把门踢开,不过你不必担心游戏会变味为另一款"古墓丽影"。■







用软件市场的陷入低谷,许多传统厂商开始转型。杀毒软件二雄之 金山 两年前即把战略重心转向网络游戏,而教育软件业的巨头洪恩也于近期 开始涉足网络游戏。上世纪末,洪恩曾推出过一些成功的单机游戏产品,他们的开 发小组祖龙工作案也是当时国内研发实力最为深厚的团队之 。

提起祖龙工作室,也许近两年热衷于网络游戏的玩家们并不熟悉、但是有着多 年单机游戏经验的老玩家,会对 1999 年国内第一款真三维即时策略游戏(自由与 荣耀)有着深刻印象,这就是祖龙工作室的成名作,2001年、2002年,他们又相继 推出(自由与荣耀 2)和(大秦悍将、等单机游戏,在 3D 国产游戏的发展史上写下 了浓重的一笔。

祖龙工作室是国内单机游戏市场上坚持时间最久的斗士,两年前,当老牌单机游 戏开发商金山和目标把全部精力投入网络游戏的制作中时,祖龙工作室依然坚守阵 地,先后为单机游戏玩家带来了(抗日 血战上海滩)和(抗日 血战缅甸)两款射击游 戏。其中(血战上海滩)在单机游戏市场严重萎缩的情况下,依然取得了不俗的业绩。

在取溫这些成绩后, 知龙工作室知仿佛销声图迹了。有人说他们急流勇退转向 了其它领域,有人说他们仍在默默地积蓄和探索。直到近日,记者才得到消息说祖 龙工作室重现江湖,秘密开发中的是一款 3D 网络游戏。这款游戏是否就是祖龙两 生多来的成果? 这几年祖龙工作室发生了哪些变化? 开发中的神秘之作究竟是什么 样?新公司"北京完美时空网络技术有限公司"与祖龙之间又是什么关系?带着种 种疑问。记者来到了位于北京上地信息产业基地的洪恩软件总部,对洪恩教育集团 董事长、完美时空董事长池字峰作了一次专访。

记者: 洪思的主业是教育软件,2003、2004年国内通用软件厂商出现大清退,金 山转型做网络游戏, 铭泰转型为翻译企业。 作为通用软件的一个分支、教育软件市 场的未来前景如何?洪思涉足网络游戏,是否会影响原有的核心竞争力?

池宇峰 洪烈这几年发展得很好,去年的销售额也有很好的增长,在教育软件 市场上稳层领头差的位置。之所以决定涉足网络游戏,是因为我们在教育软件市场



上的地位已经很稳定、公司需要拓展新的

法择游戏作为新业务。 方面是因为 网络游戏市场的快速增长。另一方面也是 因为游戏与教育之间的联结非常紧密。我 ]做了这么多年的教育软件,总结出不少 迎律。一套学习软件要想吸引孩子,必须 寓教于乐。我们的每一套教育软件都有 游戏的内容,有些甚至完全由游戏构成 从销售上看,无论游戏还是教育,面向的都 是个人和家庭, 直接消费者都是省少年。面 向唐少年的营销,我们有着丰富的经验。举 例来19. 我们现有的教育软件渠道非常强 道,因为他们进不了书店,而我们能进。

大,中关村很多单机游戏都在走我们的渠 单从收入来看, 我承认教育软件市场 的成长空间比较小。但与收入相比,我更看重"洪恩 所在。洪烈在教育行业和出版业的发展潜力非常巨大,如果国内的教育出版行业能 够尽早放开、洪烈可以再迅速壮大几倍、朝着一个更高的目标发展下去。

记: 您为什么不用"洪恩"的品牌来做游戏?

池 首先是为了维护"洪恩"这块牌子。洪愿是国内教育出版业的金字招牌。 "百年教育,百年世界"是我们的理念。我们和金山不太一样,金山主要做工具软件, 无论 WPS 还是, 金山集霸 ,都没有任何年龄倾向,所以他们可以把"金山"的品 助器少年健康成长的。就目前围内主流媒体的舆论导向来看,游戏行业仍然处于-个比较敏感的地位,我不想让洪恩占到任何有可能在舆论上对青少年教育产生负面 影响的事物。所以我们必须把游戏单独拆出来做,做成一个全新的娱乐品牌。

记:我们知道祖龙工作室其实是从《自由与荣耀》这款游戏开始的、作为洪恩软 件的游戏研发团队,随着 2000 年洪思退出游戏市场后,祖龙也随之消失了。为什么 三年后又回来了呢! 祖龙在这三年里, 都在做什么?

池,可能大家对祖龙这个名字并不熟悉,我们以前的游戏产品主要是出口,并没 有在国内推广,象(自由与荣耀)以及后来的(大秦悍将)都发行到了韩国、美国及 中国台湾地区。这一年我们始终没有放弃游戏。因为国内单机游戏市场的萎缩,洪思 的方向变了,但我们的团队还在。这几年中,我们一直在替国外代工游戏作品,同时 也在不断学习和积累新技术、新思路。(完美世界)这款游戏最初立项是从 2000 年 开始的,我们用了三年时间来打磨这款游戏。在宣传方面,祖龙始终很低调,所以大

家误以为我们不再做游戏了,其实这 是不正确的。经过这几年的磨砺,我 相信这款全新的网络游戏产品从内 容设计到技术实力, 都会是国内的领





记: 您能介绍一下祖龙工作室最 初的创立经过吗?

油, 这是一段很有趣的经历。 1997年,洪恩的〈开天辟地〉在市场 上取得成功。一天,有人醉门,从门外 走进来四个小伙子,他们都是清华的 学生,说是做游戏的,问我愿不愿意 投钱。我那时对清华的校友特别有好 感。运行他们的游戏后,屏幕上出现 7一大块绿地,几个坦克在上面开来 开去,我觉得有点意思,但画面太简 陋了,于是提了些修改建议,让他们 做得更逼真 些。他们走了以后我也 没把这事放在心上,因为我想他们都 是学生,做游戏恐怕也只是\_\_分钟热度。

没想到一个月后,他们又回来了,而且真的做到了上次我建议的那个样子。我觉得他们的确是据路来实级事情的人,被给了20万,他们在附近租了间房子,找了十八个同学开始研发。一年后,数支着他们,发现他们计会也次做出来,因为他们没有任何管理经验,一会儿逐个考试,一会儿那个出国。20万用完之后,他们的进境离计划还差得很远,我对他们说,这可不是办企业的样子,你们加入想思,我来管理,我继续投钱。于是这家队伍就都过来了,一直发展办今天的100多人,非常稳定,骨干人及基本没什么变动。

记:工作室目前是否已经纳入完美时空的团队中,他们主要的工作集中在哪里? 地·祖龙工作室目前已经完全纳入完美时空中,整个团队比以前有了更大规模的发展。我们以前是50多人的开发团队,现在更大,已经有130多人的研发团队及 运营团<sup>36</sup>44中80个美工,主要工作集中在美术制作和系统优化方面,包括游戏场 景、地图绘新及人物设计。现在已经制作好的地图场景已经达到了现实<mark>业界的8×11</mark> 公里那么太,陷计公别后运能除开放的地图总数据达到450多张。

记:看來《完美世界》中的地域是相当广阔的,那么可否简要介绍一下这款游戏 的构思和目前的进度?

池 这个游戏是以去典神活为背景。带有命剑色影的大型 MMORPC。主要以休 義、实期的故事为蓝杰"描述了一个神重新创造的世界。我们定位在奇幻、主要是考虑 超国改焦庆师的公金、使开案大部局银于同一种世界现和游戏模式中、没什么新 意。实际上中国占典传说中包含丰富的奇幻元素,提供了一个比武侠题材更为广阔的 发展。实际上中国占典传说中包含丰富的奇幻元素,提供了一个比武侠题材更为广阔的 方。中国内典书景的全公的奇型地震的表出现过,我们可以这是领长了"新鲜"字。



游戏的开发进度刚才说了,主要是美术制作方面,为了体现 3D 宏大的场景世 思,以及变化万千的画面效果,我们没入了相当大的精力。在此之前。也否定了惨多 个设计版本,全部返工量率,所以整体工作量也是非常大的。这主要是因为我们想所 给玩家一个真正的完美世界,所以每个细节部形能会糊。接下去将着手进行的是游 双仟务内容的添加。尽管游戏的取材具有东方占典文化的色彩。但作力奇幻游戏,也 拥有一些充满边越色彩的元素, 美似龙与地下旋的特色,就是一个架空世界,以视觉 和感受上,我们想通过美仑美奂的全 3D 的画面表现带给玩家以震撼。至于游戏特 包方面的内容。你可以具体可我们的主策别聊聊。

记: 您本人如何看待目前因内诸多大众媒体上许多对游戏的负面报道,以及这些报道对游戏行业本身带来的负面影响?

池 游戏决不是什么共水猛兽,我们所缺乏的只是适当的引导。国内关于游戏的 负面报道比较多,这体现了中国青少年教育中存在的一些问题。美国青少年成熟较 早,交际假广,娱乐方式也很多,因此比较有主见和自控能力。中国的孩子从小就没





有太多的社交权,不能发表自己的观点,有一天当他们接触到游戏,发现了一个这么 有理、有这么多人聚在一起的虚拟社会时,就会不自觉地沉浸其中,认为这才是自己 追求的生存方式。

我承认游戏对缺乏自制力的青少年会有冲击,但从另一方面看、我觉得网络游戏或许可以让青少年提前体验到现实中的许多思思怨怨,帮助他们更快地成熟起来。如果一个青少年很有。向。他就不会在游戏中选类方向。即使他很喜爱游戏。只有当他没有任何生活目标时,才会在游戏中产生混乱。在培养青少年人格及个性的完善与成熟、健康人生观念的形成、志向和目标的确立等方面,家长、老师及社会典论都应该不担更多的责任。

结束陶验的采访后,池总带领记者参现了相龙工作室。几间宽敞的玻璃间里,每 个人都在紧张认真地忙碌着。在美术组,很看到开安中的游戏画面后,接深深地震 施。游戏上策划李青为我件了现场演示。他操纵一个人要因之,在宽广的森林工艺 专用,尽管翅膀的效果还没有完全做好,但是人物动作及游戏场最中的特效和光影 已经表现力十足。淡蓝的天空中,阳光格外柔和,一座座飘渺的山峰沉浸在薄雾中, 云蒸雾绕。参天的大树随风舞动枝叶,俯瞰下去象是要接住人的大手。太概飞过了两 房的距隔,场景中的湖水,森林,山峦和落日已经把我看呆了,没有两块地形地貌是 完全相同的,而这仅仅是在一个场景中。我对游戏的兴趣大增,忍不住间床问西,终 于参出了游戏一些尚未公开的秘密。

在与游戏主创人员的交谈中,我了解到了这款游戏的更多设计。在神的世界里, 有 4 大种族共同居住。他们分别拥有独特的能力和不同的职业。人类多以战士为主。 经十高均衡,妖族则是怪物的人形。具有变身和包领的能力,她力心的后裔对人族,天 生拥有可以自由翱翔的翅膀,而更特别的麓戍族,则是集天地灵气应运而生的,可以 改变自身形象的中极种族。尽管有羽人族存在,但游戏中上百种的翅膀帝而向所有玩 家开放。成为代步及战斗的工具。在空中,你不仅可以飞,还可以到达空中的城市,猎 捕空中的怪物,我取空中的各种资源,而这些、只是游戏的特点之一。

(完美世界)号称有"50个第一",都是目前国产网游未能做到的独特设计。比

如阮家将可以自主调节人物形象,使用各种面部参数,如届毛仰角,循腭厚度,除孕轮海绵等,创造出海线政身的造型。同时,内容丰富的自建家园系统,将为玩家提供一片自己动于、丰农足,食的自田天地,玩家不呼可以利用游戏中的资源落建加升级,帮派基地、前哨城市,还可以创建自己的私人家园,并使用"家园疾统"的各种参数修改自家的地形地貌。玩家的家园地图将是独立地图,方圆 1 公里能同时容纳 60 多位 仅安其同情效。

结束对完美的空的异药,已经是白点多了,天行晚,当我可起租龙人平时工作与生活怎么安排的,仍参是两点一线。因为公司内部有专门的一间食堂兼小卖部,所以大部分人每天就是定点从办公量全到隔壁食堂的餐。再作后里、呵呵,其实这也相停。面对这么庞大的游戏开发工作和紧张的开发周期,租信舒适的办公条件也会被转员工很多生活上的负担。这种充满人交关怀的工作环境和人性化的管理模点,应

该是我们的游戏业努力的方向。

谈句题外话,完美时空的内部,给我的 感觉不象是公司,倒象是一所大学校,用组 龙人的话说。"我们彼此以同学相称,玩家对我们的评价,就像考卷上的分数,我们 这些上下铺的好兄弟,一些期待着张榜的那一瞬间……我学习,我进步。"■





【藏匿】本作的藏匿度指示槽改为模放,在它的下方还多出了一条声 音指示条,费舍尔在游戏中的任何行为都会产生声响,声音一旦超过了警 戒游标,就有可能引发敌人的注意。声音是否能被敌人听到取决于背景音 的大小,在雷电交加之时,警戒游标会滑动到最大,这样即使你端枪扫射 也不会被周围敌人听到,而在寂静无声的夜晚,一个更换弹夹的动作就有 可能引发难以想象的后果。这个新特性也可以为我所用、发动汽车的引 擎、打开厂房的机器,你可以在噪声下大摇大摆的接近敌人。

在前作中,没有将被击昏的敌人藏匿到绝对黑暗的地点,会导致莫名 其妙的 GAME OVER。本作中解决了这个 BUG, 根据总程序师 Mathieu Fer and 的解释,在老引擎中,游戏每隔二十秒就会对一个场景进行。次 扫描,无论是被击昏还是被杀死的敌人,他们都被视作完成该"扫描"的 单位,如果没有藏好尸体,尸体就会被另一个"自己"发现,从而导致游戏 突然结束。本作中在"搬运"敌人时,显示器上会显示出藏匿敌人的保险 程度,你可以通过它来找到最佳的放置地点。

【任务模式】本作引入了复合制任务模式,每个关卡的任务目标分为 主目标,更新目标与附加目标三种,当主任务失败后,游戏并不会就此结 束,你的任务会更新为另一个,通常这个任务都是让玩家收拾因主任务失 效而导致的混乱局面。例如在游戏刚开始的"灯塔"一关中,你的任务是 解救身份曝光的 CIA 卧底,而当任务失败后,恐怖分子会携带情报从码 头逃逸,你的任务就变成了阻止他们将情报转移。奖励目标与主线没有太

大关系,完成这些目标会提高关底评价。

【Soft-Body】"柔性体态"技术原本是《细胞分裂》初代开发企划案 中的一个重要卖点,由于技术原因,它只能推迟到三代中实现。"秦性体 杰"并不是三言两语可以说明的,这个概念旨在让费舍尔的人物模型根据 环境做出符合逻辑而又自然的反映,使得游戏更为逼真。从倾盆大雨中潜 入室内,你会看到费舍尔擦去护目镜上的水珠 在狂风大作的悬崖上,前进 中的费舍尔会放底重心,以使得自己不至于失足跌下悬崖·····Soft-Body 技术还赋予了费舍尔的身体模型以柔性,在通过堆满杂物的狭小通道时, 你可以通过微操作来让费舍尔不断调整自己的身姿,从而通过这些障碍









【近战搏斗技能】本作的费舍尔学会了使用战术刀,为了强化这项道 具,制作组特意设计了 "Closer than Ever" 系统,切换到刀具接近敌人之 后,费舍尔会自动放慢自己的移动速度,缓缓贴近,然后饿虎扑食般的制 服敌人,你可以一刀解决那些碍事的警卫,也可以用刀具完成缴械后慢慢 玩弄他们。你可以选择是以割喉还是捅心脏的方式来处决俘虏,但二者没 有本质区别,制作组也不鼓励玩家使用这种暴力的方法,本作引入了评价 系统,关卡结束后会显示关卡完成度数据,杀人会给评价带来严重影响。 用刀来戳敌兵的大腿、后背可以逼得有用的情报,例如口令。并门密码等 等。原来的费舍尔只能用肘击的方式来击昏敌人,现在,他已经会根据敌 人的裝备来选取合理的战术动作、例如对付戴钢盔的敌人,他会用膝盖 猛击敌人的隐沟。

大家一定记得〈明日潘多拉〉中,费舍尔在印尼被恐怖分子 Freezo. 的那一幕吧、本作中也会出现这种场面,不同的是,没有剧情安准的鱼鹰 直升机来搭教你,你要靠战术刀来反制对手。





项则 让费舍尔从- 名特 L 变成 / 特种部队、随着一声巨响,费个尔破门而 入、他将面对如何在一秒钟内将惊魂未定的敌人准确射杀这个难题,如果 你的'解题"有微小失误。费舍尔的间谍生涯就将并不喝满的观上句号。

【 医疗技能】本作的 HP 补充模式没有采取一代的急救包造具与二 代的医疗籍 而是将其合二为一,不用的医产包可以放入场景中出现的 医硝醇中,医药鞘类似(生化危机 2)中的与决元籍,以后在任何场景出现的经 痒糖中都可以取用先前放入的补偿品。



【个性化 AI】本作的故兵 AI 不是錄一的,根据军阶与兵种的不同,他们会对费舍尔的行动产生截然不同的反应。在 E3 大展上所演示的"灯塔" 关中,暴雨开始之后,杂兵会躲进尾内越南,而敌方的精锐警戒组则依然在电 A雷鸣中坚守岗位。〈明日 看多拉〉中以" 招鲜吃遍天"闻名的口哨技能现在不能随意使用,它绝对可以吸引杂兵的注意力,但在照暗中用口响来"勾引"高级兵种,只能为自己招来密集的子弹。射击灯泡所造成的黑暗会被杂兵理解为"停电",但在高 AI 士兵的眼中,这就是 J斯入侵者 采袭的最有和证据。

【 放兵援助 ]CT 中敌方的每一个作战单位以十米半径为警戒范围。 在发现异常情况后,故兵会招等处于这个圆圈中的已方单位协助搜索, 他们的分上非常明确,一人上前搜索,一人负责火力支援。在引发—级警 戒后,他们还会投揭闪光弹。



【多人計算(versus multiplayer)】多人部分新增了 Digit, Hunt 模式、它非薄类似团队 FPS 中的夺旗,一个场景中分韶有若无地盘,特工组用午等效是尽可能多的在规定时间内夺走磁盘。而俱乐队则设法破坏特定组的方动,这是以特工为主导的游戏分式。另一种以拥玩为主导的模式是一行备者模式"。 佣兵看守一枕处于发射准备状态的导弹,坚持差干分中,游戏就会以等深刻顺利发射而宣告将下的失败。第二需要在这段时间,亦比可该还发射的方法。新增的经过对决没有任何技术含量,特工和佣兵分别以黑暗下火力对武是提对漏条。

【合作校式(co-operative multiplever)】合作模式电会出现一些单人无法穿过的璀璨,到如海塘,通风管、常要双方利用粤菜等较才能顺利通过,单人放松中的关卡也可以在含个模式中使用、繁然、它们的难度会大大提升。



【Splinter Cell】程多证款及这款硬件风格的课报游戏冠以"细胞分裂"登样一个名言感到不解。Splinter Cell是 911 事件之后的反恐术语、随着正规军的介入、恐怖智识系游以上常的建筑或生存下来,类似细胞的繁殖。他们以个体为单位分散开,通过运转等多必需渠道进行信息联系(为此美国政府严禁传媒企为提出的专药,进去。目的在于防止进活中有发动新一、整套前的暗话,这类样对常仍了心正常手段同灰的难度,攻破细胞必须从瓦解细胞核入手,这也感 Splinter Cell 作为"核心裂变"的另一个含义。

【2003 集團亦 部大停車】2003 年8月14日,美国东北縣、中西部8个州和加拿大安大路省发生了万史上是大规模的停电事故,大面积停电引起地铁、烧酒。 死至关末,南京等上,仪在税费上就使纽约市政府少收了近500 亿美元的直接损失。 虽然美国人停电之后的几小时内,美国总统和国土安全部就正式宣布这次"电与恐怖袭击无关,但停电造成的城市生活的极度混乱让人僵修恐惧。 不好的剧本就是以这场灾难为蓝本。由汤姆·克鲁西亲自执笔完成。 作为现于主义军事小说大师、汤姆·克兰西的创作灵感可谓是紧跟时代脚步,希望这些灾难与这部即将发售的游戏不会给真正的恐怖分子以"启发",让世中意识容是是一个可以打击的弱点。 ■(文/十大歌劣天作)







年,代表 FPS Linker 的 以死战 田田 (Doom 3)终于发售了 可起,三年的等待的来的只是 器所观别名西目的描示 DEMO.或 许 id Software 也认识到这一点。 周比他们很快就公泊了资料片 《安尼战士出源版的复苏》 (Doom 3: Resurrection of Evil, 后文前祭 DaRok / 的消息。为了 的现在分词 原性。D3RoE 的并 先权23给了曾升发过 夏丽思漫 游游境 (American McGee's Mice.) (ii) Nerve Software, thi id Sonware 只是负责监督



#### 重饭火星

自从火星基地遭到恶魔入侵 后,联合宇宙航空公司(UAC)关 闭了火星上的所有研究所,也放弃 了所有设备,他们还用意外事故的 借口来掩盖事件的真相,从此没有 人再接近火星。仅仅过了两年,地

球轨道上的宇宙空间站突然收到来自火星表面的信号,经过确定,这个 信号来自火星一区,这是 UAC 未曾探索讨的地区,同时也是火星文明 的发源地,当时认定那里不会存在任何生物,而这次信号的出现让他们 感到很惊讶。于是, UAC 决定派遣一支由士兵和工程师组成的小队前往 火星一区调查信号来源,小队的负责人是 Elizabeth McNeal 博士,是研 究异型文明的专家,在D3中,她曾经是恶魔 Betruger 博士身边的得力 助手。玩家扮演的角色是一名战斗工程师,Elizabeth McNeal 博士会通 过无线电与你联络,并指引你该去什么地方或该做什么事情。

### 地狱的终极武器

经过调查, 信号的来源初步认定是埋藏在火星表面的未知神器所 发出的,当小队到达火星一区后,立即在那里进行挖掘,你在挖掘过程 中会发现一个释放出烟火的物品,这就是未知神器,当你拿起神器时, 地狱之门会被再次打开,同时也解开了对三只恶魔猎人的封印,由于那 个神器是对抗地狱军团的终极武器,恶魔猎人非常惧怕神器的威力,它 们通过地狱之门,试图从你手中将神器夺走,并阻止你使用神器。

这三个恶魔猎人与以往的怪物有很大的不同,它们都具有各自独

特的能力: 第一只恶魔猎人具有 "地狱时间" (Hell Time) 的能 力,它能让周围的时间变慢,第二 只恶魔猎人具有"狂暴" (Berserk)的能力,它能够加强 白身的政击速度和攻击弱力: 第 三只恶魔猎人具有 "无敌" (Invulnerability)的能力,它能抵抗任何攻击。恶魔猎人之所以那么惧怕神 器,是因为神器能够吸取它们的力量,如果玩家击败了第一只恶魔猎人。 神器则会吸取"地狱时间"的能力,玩家还可以通过神器来使用这个能 力。只要玩家击败这三只恶魔猎人,就能够拥有三种不同的能力,这些能 力有一定的时间限制,由于"无敌"能力的威力过强,它在游戏中的使用 次数也受到了限制。

### 新怪物和新武器齐登场

在 D3RoE 中,新出现的敌人不仅只有恶魔猎人,玩家还会遇到许多各 种各样的怪物。例如,行动非常敏捷且能够爬墙的粗俗者(The Vulgar),类 似于原作怪物 "Lost Soul" 的遗忘者(The Forgotten)和具有急速加农炮 的巨人(The Bruiser),同时也包括

一群群的僵尸。它们都会不顾一切 地阻止玩家前进。

在新增的武器和道具中,除了 刚才所说的神器,一代起着重要作 用的双管散弹枪将再次出现,而 (半条命Ⅱ)里非常有意思的重力 枪也被搬了过来,它可以隔空抓起 敌人,控制某个物体并向敌人发射



甚至改变子弹火箭的飞行方向。另外,玩家在 D3RoE 中不必拿电筒照 明了,因为电筒已经被绑在头盔上。

### 有所增强的多人模式

尽管单人模式依然还是游戏的重点部分,但 D3RoE 的多人模式也 有所突破,把联线的上限人数从原来的 4 人提高到 8 人。D3RoE 的夺旗 模式将由曾开发 Quake 系列夺旗模式的 Threewave 公司负责, 他们的 实力必定可以让夺旗模式变得非常出色。此外,多人模式有新增加四幅 地图,其中两幅在地狱,一幅在古文明遗迹,另一幅在基地,地图的规模 比 D3 要大很多。■(文/神之影)

### 非常自由的世界



毋庸置疑,光荣的"大航海时代"是最为成功的航海游戏之一,其成 功之处在于它有一个极其自由的世界,这也是航海游戏最基本的要求, 那出自 Akella 之手的 AoP 又会达到什么样的高度呢? AoP 的背景再次 设定在海盗出没最频繁的加勒比海,由于引擎的限制,游戏无法拥有整 个海岸线,里面的加勒比海只是由牙买加岛、海地岛、波多蒙各岛、多米 尼加岛、安提瓜岛等 16 个岛屿和附近的海域组成。值得一提的是,AoP 的世界是一个复杂的系统,它会因玩家行为的影响而改变。游戏里没有 任何预先编写的故事情节,玩家只要在两个角色中选择一个即可在一个 自由的世界中探索。尽管游戏具有如此高的自由度,但最终目标都会一 样,那就是成为加勒比海中势力最强大的海盗。

### 游戏中的船只

对于一直漂泊在外的船员来说,船是他们在海上的另一个家。AoP 采 用了 Storm 2 引擎的加强版,原引擎曾用于制作《加勒比海盗》,因此在 AoP中,大多数的船只模型将取材干(加勒比海盗),船只类型也会达到 16种,包括了单桅帆船、三桅帆船、双桅横帆船等轻型船和巡洋舰、军舰、 三帆快速战舰等中型船,也包括了英国巨型战舰 Manowar。虽然各类型的 船只在历史中出现的年代都有所不同,但 Akella 已经承诺他们不会遵循历 史来规定船只的出现条件,他们认为只有多样的船只才会带来游戏的乐 趣,这也意味着玩家在游戏中期就可能拥有强大的舰队,驰骋于加勒比海。

既然游戏没规定船只的出现条件。那必然会在另一方面进行限制。 例如限制等级和数量。游戏里存在着各种等级的船只,随着主角航海经 验的增加,玩家可抢夺或购买等级限制范围内的船只,也可以使用比等级 限制高一級的船只,但船只的某些特点将被削弱;航海时,玩家一次最多 能控制四艘船只,这使得海战更具有平衡性和挑战性,也避免了 AoP 变 味而成为了一款策略游戏。

### 变化不心的游戏内容

尽管 Akella 没有透露过多的游戏内容,从仅有的资料来看,与(加勒 比海盗》相比, AoP 在游戏内容方面进行了较大的改动。AoP 里将不会有 海盗殖民地,如果玩家抢夺了殖民地,那玩家的职业也将变成官员来管理 殖民地,这也是游戏的一大特色。作为海盗,玩家只能停靠在城镇的港口 进行补给或交易,有些港口还会出现奴隶交易。另外,在航行时,无法使用 小地图的委任航行:在战斗的危急关头时,敌人的船只会选择投降,改良 了海军船舰战术, 体现了直正的海战,





多人联机模式一直是航海游戏中最难开发的一部分。具有近10年开 发经验的 Akelia 终于在 AoP 中首次推出他们的第一个多人模式,这个模 式分为四个模式,支持16人同时联机。

自由模式(Free for All):普通的死亡竞赛模式,玩家之间可以自由地战斗。 海战模式(Naval Battle)组队的死亡竞赛模式,团队的配合起着很重要的作用。 围剿模式(Sink the Convoy):类似于CS的VIP模式,所有玩家分为两组,一 组的任务是护送一艘被指定为目标的船只,另一组的任务则是攻击那艘船只。 夺堡模式(Capture the Fort):围剿模式的改进版,只是把目标从船只变 为不能移动而且会攻击对方的城堡。■(文/神之影)





物,"模拟人生"推出的时候,等实 吸引了不少的玩家为之表狂,再加 上游戏资料片一部推一部地不断 呈现在玩家面前,几年来该系列游戏卖出了 放入的核量。而《模拟人生】》作为该系列 游戏的全新力作。也在短短几周时间内,创 出了销售百万套的佳绩。 同前作相比,二代 不但增加了一些全新的游戏内容,而且进行 了一些明显的改进,使得游戏在创新性和游 戏性方面更为有趣。其中,最为明显的特点 是增加了生命周期,让模拟人能够经历出 生,成长,衰老和死亡四个人生阶段,从而使 得游戏本事更具娱乐性。如今,基于模拟人 的生命周期,MAXIS 的游戏开发人员又加入 了他们在游戏设计之初便已经计划好的 "年轻的成人期"(YOUNG ADULTHOOD)。 这个全新的敏感的生命阶段,让模拟人步入 大学,开始梦幻般的校园生活。从而,《模拟 人生!! 》 的第一部资料片 《模拟人生!! 大 学》(THE SIMS 2 UNIVERSITY, 后文简称 SIMS2U)即将出现在广大玩家面前。

### 我要上大学

在 个十几岁的模拟人成功地度过了中学时期的困惑、初虑和毕业阶段之后。他得进人大学,开始全新的生活。这时,模拟人特独立生活。尽管大学毕业之后。他仍将回到家中、但是在上大学的这段时间里,他的切生活都将从起跑线重新开始。在SIMS2U中,每个社区都有一所相关的大学、在学校中、模拟人将与很多NPC字生进行文流,并且对于这个正处于两芽时期的成年人来说。他还有满些很多家族的事事件,此如

、作劇、聚会、兄弟会、女学生歌谊会、秘密社 出、欺骗、瑜窈、工作等、这些作为 ^大学生 听要面对的事情。不过、在任何一个模拟人涉



### 大学的生活从着舍开始 >

如果你在上大学的时候曾经任过花舍,那么你一定记得宿舍的房屋结构是不能会。那么你一定记得宿舍的房屋结构是不能不能如何原体中那样随意改建自己的信舍。不过、"一个学生进入宿舍之后。他等得到一个私有的房间(通过房门上粘贴的爆粗从照片来表示,他可以在这个私有的房间中进行装饰,不过房间的结构同样





局,则只能耐心地等待着被调配到其他的

在宿舍中生活最为有建的一件事情是模拟人将第一次与 NPC 朝夕相伴。尽管较 些 NPC 与 TS2 中的市民行政起来完全种同,但是不同的是他们将始终围绕在模拟 人的周围,从而将产生出一些非常有趣的个性冲突。这些个性冲突是在 TS2 中一个建设完美的家庭里面所无法看到的。在 SIMS2U中,宿舍中的每个房间都可以早现在比家面前。这样,玩家可以看到每个 NPC 都在他们各自的房间中做着什么,比如娱乐、学习或者其他事情,以使决定是否让自己的模拟人进入其中某个房间与 NPC 交流,不过,为了保护学生生活的"能私",并且减轻系统的负担,游戏增加了一项设





定、就是淡化超出模拟人身形一定空间范围外的房间中的情形。因此,要想了解宿舍 每个房间中的情形,还需要让模拟人不盯 地多廊廊廊。

### 丰富的社团活动

当模拟人拥有了足够多的令钱、并且 与某些特定的 NPC 成功地结为朋友之后。 他将能见弟会或者女生联谊所接纳。这些 将施见弟会或者女生联谊所接纳。这些 他们各自的房子,并且开始一段"宣誓时期"。在"宣誓时期"中,模拟人如果想要成 为一个活跃分子,并且感觉自己担负着非 常量的"责任",那么他就会积极为社团工 任管这些工作并没有什么大事,其中清理房 子,做作业。或者恶作剧以尽少不了的。

除了兄弟会和女生联谊会之外,在每 所学校内还有一个秘密社团。只有在模拟 人被秘密社团接受之后,它才会出现(在地 里上看见,。这个社团的成员不仅经常侵入 学校电脑系统来改变他们的年龄,还能够 使用特殊的伪钞机器让自己拥有无数的金 钱。当然,对于这些违法犯罪活动,警察是 不会心裁率软的。只要被发现,无论搜弱的 模拟人加何衰末,都将被投入监狱。因此, 该种风险还是不要尝试为好

### 学习重要还是社交重要

上学的时候、多挣一些钱、多交 些朋友是无可厚非的,但是学习成绩如果受到 影响。就只能眼看着奖学金霸自己而去,甚至更严重的是自己不得不高开学校,回到社会变成 个普通的人。毕竟、大学毕业之后,将有很多新奇的奖励等待着模拟人 那

4、对于那些喜欢社交多于学习的模拟人 来说怎样才能完成自己的学业呢? 影响力 在此扮演了一个非常重要的角色。模拟人 可以通过结交朋友并与朋友保持良好的关 系来获得影响力, 然后利用影响力让其他 的模拟人做特定的任务。例如,一个模拟人 如果颇受欢迎,并且具有很高的影响力,那 么他可以在大学期间不做功课而完成学 业。当然,这并不意味着鼓励学生不努力学 习,而偏重社交活动。在每个学期中,那些 在班上成绩好的学生将有机会得到奖励。 例如,在第一年之后,模拟人将增加一个新 的需求料, 给模拟人更多的选项来增加他 们的属性,而在第二年之后,模拟人将能够 改变先前的渴望。因此,一个财政型的模拟 人将可能变为 个浪漫型的模拟人,也正 如局现实生活中 样,人的思想和行为将 在大学期间经历很大的变化。

### 毕业之后的新工作

模拟人从大学毕业之后,将可以从事 四种全新的职业。尽管EA目前并不想透露过多的内容,但还是提及到其中的两种职业。第一种职业是超现实工作,无法存现实的世界中找到科学依据。它的职业安局物品能够让死去的模拟人复活。不过,如果想让死去的模拟人复活。必须要付给死神很多也回到攻事中,便糟糕的是、如果死神物怨你把钱包括得太紧,那么他将让死去的模拟人以偏尸的样子返回人间。尽管这些偏尸有生命,但是他们走路姿势奇特,在礼文方面有严重问题,并且不能有小孩。虽然这种设计比较另类。但是看起来还比较有趣。

对于 SIMS2U 来说, Maxis 正在努力 地加入一些他们之前想到了,但是并没有体 现在原作中的东西、他们不仅想让玩家在游 戏中感受完整的大学生活体验,而且尝试着 表现出更为个性化的东西。比如,模拟人之 可各种的恶作剧以及用枕头嬉戏打闹等。在 游戏中,为了实现这个目标,游戏设计者还 增加了很多全新的物品和道具。例如、新的 乐器可以由几个模拟人 起来演奏,并且根 据每个模拟人技能的高低来决定乐曲演奏 得是否成功。而"果汁桶"和多管吹泡泡机 则可以让模拟人在开派对的时候使现场的 气氛更为活跃。此外,游戏中还增加了模拟 人的终生渴望。尽管终生渴望看起来似乎与 普通的渴望并没有太大的区别,但是完成之 后的益处却是明显的。比如,可以让模拟人 永远保持白金情绪。当然,这些渴望也不是 容易完成的,或许需要倾尽模拟人一生的时 间。看着 SIMS2J 这些新的游戏特色和物 品值具,我已经迫不及待地想要尽早玩到游 找了 ■(文/Oscar)



### 从电影《指环王》三部曲发行以来,人们对这部经典奇幻作品的 热情空前高涨。无论是图书、海报,还是周边产品,都吸引着全球 玩家的目光。对于游戏公司来说, 尤其 EA 更是连续推出多款不 同风格的相关作品。近期, EA 公司的另一款产品 〈指环王:第三纪〉 (The Lord of the Rings: The Third Age, 后文简称 TTA) 也即将在 PC 平 台上推出。与之前的〈指环 E:中士大战〉不同的是,TTA 将是一款角色 扮演游戏,并且游戏内容也将脱离原作的设定。



### 一些的游戏信息





在 TTA 中,游戏的主人公将不再是(指环干)中的远征队员。这一点 对干求变的玩家或者只在平游戏而不在乎原著的玩家来说具有很大的吸 引力。在游戏中,玩家将带领着刚多战士 Berethor、女精灵 Idrial、杜内丹 护林人 Flegost、矮人 Hadhod 以及两个罗汗战士进行一次全新的冒险。 偶尔,灰袍巫师甘道夫也会加入队伍。虽然开始的时候玩家将扮演正义的 一方进行战斗,但是随着游戏的进行,玩家将有机会开启邪恶模式,带领 着索伦的军队(比如炎魔、巨魔和戒灵)与正义之师进行一场激烈的厮 杀。游戏将把玩家带入壮观恢弘的史诗大战中,并且(指环王)中一些最 为令人恐惧的战斗场景也将出现在游戏中,比如在摩瑞亚与炎魔的"亲 密交谈",圣盔谷战役,以及奥斯吉利亚斯之战等,(指环王)三部曲中的 主要角色都将出现其中,给玩家留下更为深刻的印象。另一方面,电影中 的原斑人马将为游戏中相应角色配音,从而进一步提升游戏的号召力。

### 全新的故事情节

游戏初始的时候,故事情节让人感觉有一点意外,玩家必须要找到波 罗米尔,并且阻止远征队将魔戒投入末日火山的熔岩中。倘若故事情节就 此发展下去,那么玩家势必成为助纣为虐的恶人。好在稍后玩家及时发现 了萨鲁曼的阴谋,在战场上反戈一击,全力帮助荷比人完成自己的使命。 目前,EA并没有透露过多的游戏故事内容,但是从已经公布的情节,我们 可以看到 EA 正在尽可能地将 TTA 制作成为一款开放式的游戏, 因此玩

### 全新的游戏模式

TTA 为玩家提供了两种游戏模式,分别 是冒险模式和战斗模式。在冒险模式下,玩 家的队伍将表示为一个角色,可以自由地跑 来跑去,到各处去探险,而在战斗模式下,玩 家驯要与大批敌人对抗。通常,冒险模式和 战斗模式之间的转换主要发生在靠近宝箱 的地方,因为宝箱能够为玩家提供经验值或 者宝物,这对于玩家完成任务来说是非常重 要的, 所以敌人不会让玩家轻易开启宝箱, 而战斗也就在所难免。不过,发现自己是否 将要进行战斗的最为准确的途径还是观察 帕兰绵尔或者索伦之眼形状的指示器。当战





斗即将发生的时候,帕兰绨尔将发出耀眼的蓝色光芒,而素伦之眼也将变 得异常有神,提示玩家激烈的战斗立刻就要展开。

在游戏中,遭遇战分为三种模式,分别是随机性战斗、指示性战斗以 及自由性战斗。其中,当玩家在战场上发现相貌邪恶的家伙时,将进入随 机性战斗:而当玩家完成一项特定行动的时候,则进入指示性战斗。至于 第三种战斗,只要玩家靠近战场上游荡的敌人时,就会随即发生。此外,倘 若玩家尽力完成了游戏中的任务,还将看到一些影片化的过场动画,而解 说者则是扮演甘道夫的 lan McKellen,让人感到非常亲切。



### 全新的游戏画画

TTA 的游戏画面制作得非常精细、场景包括曾在电影中出现的所有主 要地点,比如摩瑞亚矿坑、圣盔谷以及末日火山等,并且怪物看起来也极为 细致真实。在描绘游戏角色方面,游戏开发者做出了很多细致的工作以使游 戏角色看起来更为逼真,其中包括角色面部表情的勾勒,以便他们能够在关 键的场景中表现出适当的情绪。此外,玩家还能够控制游戏的视角镜头,不 仅可以欣赏自身周围的美丽景色,而且能够更加清楚地观察战场情形。

如今、TTA 已经先后在 PS2、Xbox 和 GameCube 平台上推出,而 PC 版的 TTA 也已经进入了最后的制作阶段。《于喜欢〈指环王〉三部曲的电脑游戏玩家来说,短暂的等待之后,"第三纪"即将到来。 图(文/Oscar)



《奇迹餐厅》、《万夫葵敌圣女传》之后,华裔首席游戏设计师 TREVORCHAN 引领ENLIGHT SOFTWARE 即将排战历史修久 的动物园主题,新作《奇迹动物园》(200 EMPIRE)将以全 3D 的方式带来以往游戏中所未见过的冒险元素与经替观点。

从无尾熊到柯莫多巨蜥,游戏中将出现超过 40 种 稀有和濒临绝种的生物。每一只动物都有许多栩栩如生 的动作,同时也会表现出协调的互动行为。通过玩家不断 提升经营动物园的技巧并雇用专家进行研发、当满足特 定的条件之后,园中将会出现全新的动物品种,吸引更多

游客前来。

要经营一座成功的动物园,除了照顾好园中每一只动物特殊的需 求之外,更不能忘记讨好你的游客。游戏中超过 200 种建筑物、道具、设 施为动物园增加吸引游客的条件,同时,你还可以训练动物表演各项特 技来取悦你的游客。初期的时候,多花点钱打广告也会让你的动物园更 容易引人注意,之后只要你的动物成为游客们心目中的明星,就可以靠 它们的明星效应,争取更多经营效益了。





### 周游动物主题乐度

游戏内建了一套强大且健全的地面编辑 器, 计玩家完全不受限制地设计出心目中的梦 幻动物园,营造出最接近自然的生动展示场。 同时以超过 150 种的游客设施和动物道具建 造出游客与动物都感到满意的参观区域和动物栖息地。

玩家可以从数种火车和船只的设计中挑选搭配动物园的款式,铺 设铁轨或造河来设置导览设施,引导游客参观你精心打造的展示区。简 单的操作方式可以让你轻松地设计出一套贴心的游览行程、接着便可 以等着看你的游客排队入园游览了







### 自定游戏生涯

在剧情模式里,玩家从一开始连动物最基本的常识都 不甚清楚的新手接受各种挑战与任务的磨练, 到最后成为, 动物专家与经营动物园的奇才。当你循序渐进来到第六关 的时候,便可以决定之后要朝着企业化经营的目标前进,最 终成为扬名国际的金融高手,或是专心从事研发与保育工作,最 终一手打造出世界级的野生动物王国!不同的职业路径模式,让你自 由决定未来发展的方向。不论你要怎么玩,都是具有吸引力的挑战!





(奇迹动物园)不仅有趣,同时更是最写实和最具教育意义的动物教科书。你将认识动 物和它们的习性,建立属于它们的天堂。可能你会惊讶自己在不知不觉间竟学了那么多从来 不曾知道的动物知识……。当游客看到你可爱的动物而开心地惊呼时,你可以从任何角度把 栩栩如生的 3D 画面捕捉下来,将珍贵的一刹那放进属于你独一无二的野生动物相簿里供日 后欣赏。

〈奇迹动物园〉的动物仿真系统会产生蝴蝶飞舞、鸟儿飞翔和鱼儿游动等多采多姿的动 物动作,连同植物群与岩石群一起营造出最自然的野生环境。十余种以上的地面类型,让玩 家进行游戏的时候体验微妙精细的景观变化。利用分散天空的技术,玩家能体验到天气变化 和日夜循环,同时也会影响动物园的外观,甚至还会影响游戏玩法。■(文/DSotM)







行模拟原创新品凋零的现象。,将尚存潜力的旧作再 度翻新、倒也不失为维持人气的一种手段。曾经为微软的 - 〈模拟飞行 2004〉和(战斗飞行模拟用)制作过二战资料 片的 Shockwave 显然看到了机会。首先被拿来"开刀"的就是 4 年 前的(不列颠空战)(简称 BoB)。

# BATTLEOF 小列颠空战 WINGS OF

### 老树开花里生机

英国的 Rowan 公司曾以《飞行军器》(Flying Corps)、《米格曼 攤》(Mig Alley)等性作打出名声,可惜被 Empire Interactive 收购后 BoB 就成了他们的绝福。后来是通过开放源代码得到忠实玩家的长期支 持,才不至于县花一观。Shockwave 在发行商帮助下获得颁作版权。并使 之"现代化"的举措虽说不上操奋人心,好歹也是给酷淡多时的虚拟天空 邊加了些许色彩。BoB2 表现的自然还是 1940 年夏天英国皇家空军与德 國空掌展开殊死搏斗的这场空战史上经典的战役,熟悉的背景能否带来 久违的激情? 当领巢而出的豪炸机群越过英吉利海峡直扑英伦腹地, 遭遇 **则样庞大的战斗机编队音勇阻击时,数百架战机造逐火拼的壮观场赢又** 怎会不让身处历史转折点的空战迷们热血沸腾。

### 轰略模拟两相宜

BoB2 所继承的最大特色就是策略与模拟元素相辅相成。实际上不妨 當做两个风格迥异的游戏来进行。进入策略模式,你将作为后方指挥官统 懷全局,选择德方的话要为入侵行动组织空中侦察,确定攻击目标、部署



秦炸及护航编队,试图以持续猛烈的轰炸削弱对方的实力和士气。而进行 防御的英国则要充分利用雷达网侦测敌机动向,判断进攻时间和路线,蒙 此调动各地的战斗机中队投入拦截,并横据战损情况及时补充兵力以对 付漏洞之量。如果你不安于"稳坐中军帐"收看战报,也可以切换到具体

作务中途自然被匿名的"助 火"、"飓风"、梅塞斯密特 Me109, Me110 战斗机和 Ju87"斯图卡" 俯冲轰炸机寻 找搏击蓝天的快感,还能在英 国"布伦海姆"轰炸机、"无 標"战斗机以及德国 Do17、 He111 Ju88 三种医锥机上过 把机枪手的射击差呢!



### 多少旧教换新篇

差鸟们不难看出 BoB2 的筋骨和原作并无二数,从时间、空间到机种 都有周髁,不过这也有利于后来看进行精雕细琢。此次的改造工程就吸收 了非官方增强补丁开发小组的成果,不仅利用量新 3D 引擎提高飞机的 **外形和座舱细节以及气动性能的真实性。营造出更为流畅自然的天空、端** 景和水面光影效果,也改善了前作的兼容稳定性问题,更适合普通玩家的 配置要求和操作习惯,还支持以头部移动实现 6 自由度视角转换的 TrackIR 技术 (编注:一种通过红外发射器追踪玩家头部发射点位置变 化, 将其反映到游戏中的视角变化的设备)。虽然最高只能容纳8人联网 對战。但单人模式中按照史实精确再现的动态战役和差于利用云层偷差 的 AI 足以让你感觉不枉此行,而延续的开放架构允许玩家二次开发。他 是使游戏保持扩展性和可玩性的有效之举。

与打着"缐作"旗号的 BoB2 相比,Maddox Game 變 14.2 系列后将 在今年推出的《不列颠之战》或许更具革命性,但无论怀旧还是崇鲜。概 糖空战迷们都会有所收获。■(文/Crazy Ivan)

2005 年第 2 期杂志中,大家对智冠台北研发中心的年度力作《新月剑痕》已经 有了初步的了解,下面让我们进一步深入这一东方奇幻世界当中,体会《新月 训痕》更多的剧情和游戏特色。

### 瀬ラ中平

在四百六十年前的新大陆,源朝的开国者李旭,以一个普通冒险者的身份,来到了名 为"森罗"的这片荒蛮大地。在那个冒险的时代,最初大家是为了要寻找更多的新资源与 适合生存的新天地,但是到了后期,发展成为强豪割据、各自为王的局面。就在这样的局 势中,为了森罗的和平而战的李旭以及和他拥有共同愿望的同伴脱颖而出。在他们不断 的努力之下,森罗大陆上再度恢复了应有的和平。在和平的欢声之中,为了永保这片大地 的安宁,人们推举出李旭成为这片大陆的统治者,表达他们心中无以抑制的尊敬和感激, "源朝"政权就在这样的情况下正式诞生了。

### 计帐之始

源朝建立以来一直采用皇族世袭制,但国内并不是总处于和平状态,在动荡反复之 中,最严重的一次便是历史上著名的"围城之乱"。

"围城之乱"是当时身为皇族之一的李权,对高居皇帝之位的李彰感到不满,起兵包 围皇帝所在的皇城要求其让位的战争。为了避免这样的乱世再次出现,战胜的李彰创立 了一项法规, 那就是对所有具有皇族继承资格的男子进行试炼, 以求剔除品行和武德不 能胜任之人。为此,他确立了"皇族试炼"制度,并与神器"正义之眼"订下契约,希望藉 由它的力量来进行最终的审查。

"皇族试炼"规定,凡是皇族中所有年满二十岁的男子。都将要依规定出外进行历练。 培养自己的视野与经验,也规定所有人选需在年满二十五岁之前回到皇宫来参加"皇族 试炼",否则将自动丧失继任为皇族甚至是皇帝的资格。每个候选人只有一次参加的机 会,没有通过试炼的将被剥夺皇族的资格,沦为庶民。历练的过程中,每个候选人都会被 指派一位国师陪同,这位国师虽然不直接干预历炼过程,但是他会对候选人提出一些忠 告,以确保他们不会轻易落入种种诱惑和陷阱,而且在皇族试炼的最后,国师的意见也会 被列为资格审核的依据。所以他们的辅佐陪同。对于皇族试炼生是不可或缺的存在

### 自由的角色设定

主角的设定充分体现了玩家自由做主的游戏概念。玩家可以自由设定主角姓名,李 鹞只是游戏预设,玩家可以随意更改。

游戏世界里共有七种属性。风、地、水、火、光、暗、无。互为克制。在主角体质上,不光 有属性选择,还有意志坚定和毒性抵抗的选项。意志坚定是心理战术抵制的根本,毒性抵 抗也有重要的辅助作用,毕竟大量的有毒怪物和战术会造成补血用品大量消耗,而且这

> 两种抵抗力是无法依靠装备提升的。再说天赋的设定,虽说游戏里的技 能在游戏过程中都会有机会学到, 但是玩家最开始就可以在十二项天 赋设定中拥有三个点数自由决定。



### 表不见的多数

在众多会加入队伍的女性身上,有一项看不见 的数值"心动值"。这个数值代表该角色对于主角的 心动程度,每个角色一开始的初始值都是100,并会 随着事件的发生与玩家的选择而有所增减,而这项 重要的数值也将会影响到游戏的最后结局。

"友好度"是影响战斗的另一重要因素,只要主 角赠送合适的物品给同伴,就会增加彼此的友好度。

如果送错, 友好度则会倒扣。 程: 我方队员攻击时,身边友好度高的同伴,有一定 几塞会做协助攻击。

想15 我方队员挨打时,身边友好度高的同伴,有一定 几率帮忙承受攻击。

₩計 当攻击的角色有朋友站在身后时,有一定的几率 发生激励效果,出现必杀一击。

### 技能大比拼

游戏中共有28项技能可供玩家学习,很 多母技能还包含子技能,如酿酒就包含高粱 酒、麦酒、女儿红等20多项。

母技能的习得多是通过事件人物习得, 反复使用 后能够提高熟练度,而予技能则多是靠提升熟练度自己领 悟的,在某些特定技能都达到一定熟练度以后,还能领悟 隐藏的技能。下面对各大技能做一下简略介绍:

,本 物理攻击技能,包含许多子技能(招式),攻击力高。

体木 物理攻击技能,包含许多子技能,命中率高,还有档 格的子招式,面对物理攻击有一定机率不受伤害。

玄木 魔法攻击技能,包含许多子技能,攻击力高,不论 战斗位置站在前排或后排都能发挥 100%的作用。

舌战 心系辅助技能,包含几个子技能,可以增加我方 的斗志,化解恐惧、沮丧、暴怒,或打击敌方斗志。 专练舌战的 角色,领导相对会较高;而领导关系到战斗阵型的威力。

台行 恢复技能,包含补血与复活的子技能。





- 战斗中用以侦测隐形敌人的技能。
- 冒险中用以合成药品的技能,包含许多子技能。
- 經濟 冒险中用以合成酒类的技能,包含许多子技能。
- 冒险中用以合成剑的技能,包含许多子技能。
- 锁占 用以附加武器、铠甲相性的技能,包含许多子技能。
- 野营 配合帐篷使用的基础技能。
- 交易时高卖低买的技能。熟练度越高,折扣比例越高。
- 开协 冒险中消耗气解开上锁宝箱的技能。
- 偷窃 战斗中窃取敌人身上物品的技能。
- 品. 酒类物品的鉴别技能。
- 尝药·药类物品的鉴别技能。
- 单语 与动物对话的转移,常报后才能对动物与妖兽使用舌战。



《封神演义》虽然完结、可是,封神的故事才判判说完了一举。 近些日 f. 织刻书型, 天下书型、翠璇居等几个著名的奇幻文学网站上, 正有一部 人气大旺的小说——《仙界传》精彩连载, 引得众网友一片叫好之声。 同 时, 就以这部小说为蓝本的国产网络游戏《仙界传·Q 神榜》也即将惟 出, 这一款游戏, 一本小说, 讲的便是封神之后的故事, 引出了封神之后的 称密……

### 大胆顺覆封神演义, 少年纣王重出江湖?

《仙界传 Q 神榜》的故事发生在《封神演义》完结之后,但是,它却大胆的把之前的一切来了个天翻地覆 原来商纣王与姜子牙本同是原始天尊的弟子,两人共同完成天尊交付的使命、完成封神大业。大业的最终目标是结束自盘古开天以来人仙魔一界共作。幼找不断的混乱局面。分别建立起互相隔绝的仙界、人界和魔界。计划的前半部是让人间界中有仙缘之仙人列入封神榜,使之各可其职,掌管人间安乐。但是,由于封神之后人间界将不再有仙人,魔界首领蚩尤势必会趁机试图找乱人间。所以、必须在魔界和人间界中立一话界,让魔界中人无法再入人界,以维持三界的互不侵扰。而接





下去的任务、将在(封神演义)的故事结束百年之后开始,由转世后的封王、姜子牙的后人等一系列新的英雄来完成。这也就是我们要在 〈仙界传 O 神榜〉里玩到的情节了。



### 1100 000

小刀(家辦特級记者):看过(仙界伶)小说之后, 東電桿它的制持具是 長馬行空, 大腿桿等張, 单性不少读者都说作者贏政是打造故事情节 的高手! 在(仙界传)(內特沙里,一如必会問处着小號情节是开嗎? 王一(宏黎科技市场经理)-两者联系很嚴密,场景, 人物……甚至道 具和敌人都是相同的。剧情是我们游戏很重视的一块, 我知道现在的 大部分网络游戏没什么剧情可言, 其实这丢掉了 RPG 的精髓。所以, (仙界传; Q.神榜) 在企划之初就很重视剧情这部分,因此就剧情脚 本专门写了小说,有100万字, 也就是你看到的(仙界传)小说了, 目 前这部小说正在国内各大文学站连载, 排名都在前五之内。

小刀: 喊? 我还以为是先有小说后有游戏呢! 原来(仙界传:Q 神榜)小说只是游戏这个大计划的一部分呀!

右。最初的任务就是新人下凡的任务了,我们往下看吧……

### 9克里是高高高 神仙附体相助成功[

在《仙界传:Q 神榜》里,新人可以在四大职业中选择自己 富爱的来扮演,其中剑士物理攻击强大,皮糙肉厚,是各大网游 里不可或缺的必备角色,当然《仙界传。Q 神榜》也不例外。仙 道其实也就是我们熟悉的法师了,他们擅长各种五行法术。而药师则 是天使,悉魔的混合体。当心,他们可不是只会用治疗法术助人为乐 的老好人,一旦遇见敌人,那么他们的中毒、麻痹等状态法术攻击同 样会让对手人仰马翻的!最后是谋士,这是一个网游中比较罕见的角 色,他们拥有使用"阵法"的能力。"阵法"有50多种,是谋士职业 所独有的技能,在战斗中使用"阵法",可以改变本方的战斗状态, 比如让阵中的队员某方面能力加强,或者是让处阵眼的队员双段攻 击。组队作战中,如果有谋士的加入,就会使队伍如虎添買。

选好职业后,经过一系列基础教学,掌握了游戏的玩法后。接下来 就是到神仙略客,选定一位自己喜欢的神仙,作为你的护身神仙同你 一起下凡。在今后的故事中,这位神仙会以半透明的状态浮在你的头 陌上方,和你一起成长,成为你纵横江湖的好朝年。





小刀:神仙? 这个赤东真是很奇怪,我在其他游戏里没有见到过这样的设定,他是作什么用的?

王一,神仙很特别,可以说是游戏前期最大的亮点。在游戏中,作为人本身是不具有技能的,所有的技能都在神仙身上,因此,战斗中你选择不同的附体神仙,就会拥有不同的技能树。而

前期所有开放的有 40 个神仙,对应 4 个职业。神仙在练级中也会升级,升级后才能练出下阶技能,并可能会出现拟态功能。

### 小刀:……"拟态功能"?

王一:嗯……这个名词比较专业一点,所谓的"拟态功能",就是神仙附在玩家装备的某一部分, 使这件装备成为仙术装备,从而增强能力。

小刀:神仙升級,那人物是否也要升級呢,知 果说技能都在神仙身上,人物升級怎么体现? 王一:人物当然也能升级,不过,所增长的 是人物的基本属性,比如智力、体力和速度等。

小刀:这样啊,可是在我既过的周涛里,一般是将基本属性和技能都被在人物身上的,可信如果传:Q 神槽》和它们分开放到人物和附株神仙上,有什么特别的考虑吗? 王一:这是为了转生的功能设计。当人物练级到70级后,可以转生,转生的新神可以从以前所得到几个老神仙身上连取几报,作为自己的技能。同时,在人物转生时,可 以重新选职业。因此,几转过后,附身神仙可 能就拥有不同职业神仙的技能。

小刀:了解了……看来(仙界传:Q 种榜)的系统具的是很复杂! 王一:呵呵,你只说对了一半~ 这款游戏的最大特点就是"既 简单又难",难指的游戏系统很 庞大,值得研究的东西很多,很 多内容值得去玩去体验。而简单 指的是玩家在进入游戏的时候会感 觉很有亲和力,练级打怪都会比较轻

觉很有亲和力,练级打怪都会比较轻松。其 实,除了神仙系统外,宠物系统也是非常有讲究的。

我们接下来就看看……

### **坚物神兽一起招呼**,战斗骑乘各得其宠

在《仙界传·Q.神榜》里,一般玩家都会有两种宠物,包括作战用的战宠和骑桑、探索和传送用的神兽。前者的来源是游戏中出现的各种怪物。在战斗时,玩家祭出"封印卡",就能将怪物敌人捕获(除了特定怪物和 BOSS 级怪物外),成为战斗用宠物。每个角色最多可以拥有三只不同特性的战斗宠物,以适合各种战斗。当然,战宠也会随着战斗经验的增加而升级。

至于神兽,它们的用途就更多了,不过获得方法也比较复杂。首先你得通过做任务或者交易获得神兽混、然后等待它孵化,成为幼兽。幼兽傻乎乎的什么也不会,而你还得给它洗澡,哪它吃东西,陪它玩。当然,所有付出都是有回报的,幼兽会在你的呵护下慢慢成长为成年兽,一旦成年,它就会可能产生三种不同的变化,一是成为"坐骑神兽",跨上它威风凛凛的遨游仙界吧;二是化作"探索神兽",它会为你在指定区域自动探索可以合成的原料案材,让你的宝贝越来越多,三是长成"传送神兽",可以将你瞬间传送至游戏世界中的任何地点,但是要注意,幼兽在长成前是看不出它的"未来发展方向"的,可能长大后的它不如你所愿,你可以通过与其他玩家的交换来获得自己想要的神兽。

### THE RESERVE

小刀: 我想要一个传送神尊……好像机器凝め任意门…… 王一: 没问题, 因为每个玩家可以拥有多个神兽, 只要精 心培养, 你会得到传送神兽的!

> 小刀:我刚才看了故宠多加战斗的画面,发现和我 以前就的(石器时代)很相似,游戏战斗是田合制 的吗?现在流行的同游大都是 ARPG 搬灵,为什 么(仙界传:Q) 神詩,安原田田合式战斗呢?

> ★ 王一·有三点原因:第一,对网络延迟影响战斗 的情况,回合制明显优于即时制;第二,我们认 为,玩家玩游戏,应该以娱乐为主,回合制游戏 在玩的时候会没有即时制游戏那么累;第三,因 为(仙界传:○神榜)从筹备到研发经历三年,受当

时的游戏潮流影响比较深,可能研发团队在三年前就比

较偏好回合制游戏吧,呵呵~

小刀:想, 我觉得国合制被 中也好,即时制战斗也罢, 大多数玩客侧并没有特别的 偏爱, 但是对于对于网络游 成拾罐的战斗结组, 大家却是普 遗觉得应该有所革新了, 我想知 道(似界传:()神榜)会用什么办







法来使这个过程有趣化呢!

主一:首先我认为网络游戏的特质,尤其是 RPG 类型的,不能没有练 级的概念,练级最终恐怕是难以避免的……对〈仙界传·Q神榜〉也 是一样,当然,游戏中只有练级,自然要让人觉得枯燥。所以,我们在 游戏里设计了很多可玩的元素,因此不必专于练级,而且练级高了 后,有更多有趣的事情让用户去体验,而不单单只是数据的提高。

小刀:那么有哪些可玩的元素呢?

王一: 呃……可以说很多,我们就先看看比较有趣的人际关系系统吧!

### 夫妻兄弟师徒齐齐上阵,共创封神大业!

有不少玩家觉得,在网络游戏里,游戏事实上是第二位的,而 玩家之间的各种交往的乐趣才是最重要的。在《仙界传:①神 榜》里,人际关系系统正好就符合这个理念。人际关系包括三 种·夫妻、兄弟和师徒,游戏会从很多地方体现出拥有这些特殊 系的玩家的不同。夫妻关系的玩家之间要体现"相濡以沫"的同生共 死精神,两个人共同参加战斗,当一方有难时,另一方会主动相助,即使 是敌人,也会为这真情感动吧!而结拜成江湖兄弟的玩家之间,自然要 有 "为朋友两肋插刀" 的豪气,结义后一起作战,会有额外的 HP、MP 补充,还能施展威力强大的合体技。师徒关系比较特别,它实际上是网 络游戏里常见的"带新手"现象的固定化,在一般的网络游戏里,老鸟 带新手通常都是义务的,对自己并没有太大帮助,而在(仙界传:Q神 榜〉里,辛苦的师傅也有回报,徒弟每提升到一定等级,师傅相应能获得 一个神秘宝物。同时,师徒关系能也让组队有更多经验。





### BIT STATE LOUIS

小刀:啊,好想和心爱的 MM 结成夫妻关系啊……可是, 心爱的 MM 有好几个,请问,这些关系都只能是一对一的吗? 王一: ......(汗),夫妻……肯定是一对一,不然 观众也不答应,当然或许有人希望一对多,但好象有些违法, 哈哈!师徒是一对多,兄弟也是一对多。

小刀:那么,要结成这些关系需要什么条件呢?

王一:从目前的设定来看,结成师徒关系和兄弟关系没什么太大的限 制。而想做夫妻的玩家则要辛苦一点:比如等级要求,花费金钱,还要 两个人一起去完成特定的任务,在艰苦的战斗中培养起牢固的感情, 然后才能结成百年之好。

小刀:夫妻任务,艰苦战斗……我觉得这是限制离婚的好办法。那么 既然有夫妻任务,为什么没有师徒任务和兄弟任务呀?

王一: 师徒和兄弟有没有特定任务,目前还要保密,不过,或许会有惊 喜哦! 总体来说,我们还是希望玩家们在游戏里互相帮助,共同前进 的,而且,对于回合制游戏来讲,组队在中后期是必须的,游戏设定中 组队自然也会有经验加成。

小刀:唔! 我时(仙界传:Q神椿)已经有不少了解了,我会把这些消息 告诉(家)里的朋友的! 谢谢您接受(家)的采访! 不过还有一个问题, 那就是虽然《仙界传:Q神榜》已经开始有限范围的内测,但我想知道 公开测试何时开始,普通玩家在什么时候可以玩到它?

于一,四月一日。

小刀:……这个日子选的好。

王一. 我们不是故意的……

小刀-那个……我也不是故意要问的……■(文/小刀)

### 仙界传番外篇

### 宝衣科技进军网络游戏业。特机经典有望 Online"

研发并运营《仙界传:①神椿》的宏泉网络科技有限公司虽然是网络 游戏业的新军。但是在街机游戏产业,早已是资历深厚。他们成立 20 多年 来,已逐渐发展成为亚洲最大的大型游戏机代理公司。公司长期与重点、 欧美和中国古海市世界知名游戏公司进行项目合作,包括日本世嘉、Capcom, SNK 等建立了良好的合作伙伴关系。

在宏泉科技进入网络游戏领域后,凭借其在大型游戏机市场领域的 地位,他们是否会将广大玩家熟悉的那些经典街机游戏网络化?对于这个 问题, 宏象科技官方给予了明确的答复: 目前, 公司与日本的 SNK, 世嘉、 Capcom 以及中国台湾的 IGS 等亚洲最知名的几家游戏厂商签定了长期 的合作协议, 筹备进行多个游戏项目开发, 并计划将这些公司的经典游戏 产品进行网络化,推动中国网络娱乐文化产业的发展。

宏象科技市场经理王一称,这部分游戏是今年后期研发的计划,一些 游戏版权已经拿到。因为还在企划阶段,所以顺利的话,会在2006年年中 后与玩家见面,



### [梦境町界]开启梦幻大陆时空之门]

有饥饿、战争,也没有绝对的主宰---传说 神以自己的梦想为蓝本创造了这个世 灵魂。

人类是一个热爱冒险的种族, 他们天生便是勇 者。对他们而言,无论目标是价值连城的宝藏、珍稀可 爱的宠物兽,还是独步天下的兵器,克服重重险关,和 好朋友们团结起来成为旅团,依靠群体的力量去追求每 想,是他们矢志不渝的追求。

当然,保护这个梦幻世界的和平与宁静,摧毁野心家们破坏世界的 阴谋,也是人类勇者不可推卸的责任。

传说中这个大陆上最聪明的生物是梦灵一族。梦灵居住在大陆东 南方的梦幻岛上,只是没有人知道这个小岛的具体方位,只有一些海员 宣称他们在航海途中见过,却也无法证实。

梦灵族是一个极为特殊的种族,他们与生俱来的个性和非凡的创 造力使他们每个人都是能工巧匠。锻造武器、织造美丽的衣服、烹饪食 品是他们最为擅长的技能,但是柔弱的身体使他们不善战斗。他们的梦 想是创造对这个世界有用的任何物品。为了保护自己并实现梦想,大部 分的梦灵选择了和人类一起生活。他们既是生活中的好伙伴、又是冒险 的好祭手。

奇妙的梦想与真实的挑战交织在这片以"梦幻"为名的大陆上。而现



### 【猎奇幻灵,成就梦幻勇者之路】

(梦幻国度) 是盛大网络自主研发的(世纪录) 网络游戏三部曲的第三部,作为一款 2D 网络角色扮 演类游戏,它的画面风格清新、唯美,人物采用Q版 造型,卡通可爱。由于加入了丰富的换装系统,人物 的发型、衣服、武器以及宽物的饰品、样式和颜色都 可以加以变更。战斗方面游戏采用的是即时模式,紧 张刺激,具有很强的表现力。

"人类"与"梦灵"是游戏中的两种不同种族。 "梦灵"种族目前暂未开放。作为梦幻大陆的主宰者、人类富于 战斗与冒险的天性、无论是偏重力量的人族猎奇士、还是偏重魔法的人 族幻灵师,他们的终极目标都是成为传说中的"勇者"。琴灵族则善于制 造,精通各种生活技能,他们可以锻造武器,进行装备合成,制造各类道 具、器械等。

宠物养成生活系统是《梦幻国度》最大的特色之一,与其它同类游 戏相比,《梦幻国度》中的宠物不仅是你战斗时的好伙伴,更是你生活



中必不可少的小助 手,它们拥有送信、烹 任、采矿、摆摊等多种 生活功能。配合出色 的人工智能和宠物装 饰系统, 你将可以打 造出属于自己的独特 的梦幻宠物。



[梦幻爱物,开侧放设验做政治新证作风]

### 进化,直数图景宣传

游戏初期。玩家完成送信的新手任务后就可以获得一个种类 随机的宠物蛋,宠物将随着等级的提升而进化。

游戏将开放宠物饰品和宠物繁衍功能。当第三形态的宝宝达 到一定等级以后,就可以和第一形态的其他宠物进行合体,这将会 诞生从未见过的新宠物,而新的宠物也将拥有更强的能力和更加 华丽的形态。

### **市场、新疆安徽基本功**

智能回应系统: 梦幻宽物会根据你的状态说不同的话, 如在奋勇杀敌的时候它们会高 喊:"老大就是老大!厉害!":当你的血量变少,它又会提醒玩家:"老大,没有你我可怎么活 呀! "。

帮助传递消息:(参幻国度)的宠物们能帮你传递消息,无论是绵绵的情话、醇厚的思 念,还是诚挚的道歉,梦幻宠物们都能帮你大声说出口!

教宠物说话:《梦幻国度》为宠物加入了特有的语言 AI 学习功能,玩家可以体验教导宠 物宝宝说话的乐趣。不同的教导方式将会导致宠物宝宝不同的语言习惯。你可能会拥有一只 伶牙俐齿、滔滔不绝的机灵土狗,也有可能是一只满嘴粗口的霸道小木马哦。

### 致症。新亚克斯里贝纳

合成个性道具:梦幻宠物能够制作出市面上没有、无法从怪物身上打出的道具,从极品 的衣服到舰艇可爱的道具饰品应有尽有。也许,宝宝会成为你的个人形象设计师哦。

打造神兵利器: 梦幻宠物打造的武器也将是独一无二的,随着宠物智力的增高,所造武 器的属性也会升高。玩家还可以命名所有打造出来的武器。拿着自己宠物打造的极品武器傲 视群雄, 岂不羡煞他人?

制作神奇料理:梦幻宠物可以照顾你的饮食起居,而且宠物制作出来的料理比 NPC 贩 卖的料理能补充更多能量和体力,甚至拥有提高人物属性的神奇功能。

### 致当、新酒党有用原干

当你最好的朋友: 梦幻妄物拥有很强的语言能力, 寂寞时你可以找它聊天, 开心时它可 以跳舞给你看。随着等级的提高、宠物会跳不同的舞蹈、唱不同的歌曲。在《梦幻国度》中它 会是依备亲密的伙伴。

当你忠实的仆人: 梦幻宏物可以帮你模带物品,让你的远行一帆风顺; 可以帮你捡起怪 物身上掉落的宝物,也会不辞辛苦的回城为你购买补给的药物,更可以为你的爱人和朋友送 去祝福和礼物。

当你能干的经理;当你辛辛苦苦打到极品装备却发现不是自己的职业和等级能穿的,没 关系,新派宠物会帮你摆摊,设定价格、放出招牌,你就可以放心大胆地外出练级、做任务。而 且这些宠物宝宝们会有各种各样的广告哦,有夏威夷的海滩风情,有古典的希腊情怀,有可 爱的 KITTY 脸·····■



· 注:"些许戏平台埋头的。" 第二次是 



Real Property and the second (K)

は 製造機 休後 多選 苦 まま ひっぱ はしゅう 





The state of the s

· 人名英格兰人姓氏 医皮肤 医皮肤 (1) 1000 · 自动客户电影传统

(1) 10 (





### 音乐游戏的历史

VOS (Virtual Orchestra Studio) 是韩国 Hanseulsoft 在 1999 年推 出的7键音乐游戏。VOS使用的音乐文件为 MIDI 转换而成,拥有小巧的 身材和悦耳的旋律,非常适合共享交流。音

乐游戏虽属休闲游戏, 但也很强调技术, 从某种程度上说,甚至可以划入竞技类游 戏的范畴。许多玩家闭门练习,而 VOS 就 成为了这些玩家进行技术训练的首选。

随着网络技术的不断成熟,人们更倾向于 通过网络交流技术,欣赏和练习音乐,于是出现 了 Canmusic。但由于 MIDI 文件在音质方面 的限制,这些音乐游戏已经满足不了玩家 的需求。人们希望拥有一款既能满足交流 对战、欣赏音乐。又能拥有良好音质的网络游 戏、《劲乐团》应运而生。





### 鑑記音乐色谱

韩国 O2Media 推出于 2003 年末的这款休闲音乐游戏将级娃娃 Avatar、多人对战、精美的界面和高质量音乐等元素结合一体。《劲乐团》 的英文名称 "O2JAM" 发音为 "All To Jam", 意思是 "大家一起来演 奏",拆开来又是"O2"(氧气)和"JAM"(即兴演奏)的意思,代表着 音乐像氢气一样不可缺少。

〈劲乐团〉已经在韩国、中国台湾、马来西亚和日本开始运营,除日本 尚未内测外,其余各地均已商业化,并取得了空前的成绩。韩国服务器要 集着来自韩国和中国大陆的各路音乐高手,马来西亚服务器除了华人外, 更有来自全球各地的爱好者。中国台湾尤其火爆,游戏橘子代理的(劲乐 团〉已经在宝岛掀起了一股不可抵挡的音乐游戏热。



### 会唯無的纸娃娃

(劲乐团)独创 3D Aveter 系统,将角色造型设计完全交给玩家。玩 家所扮演的虚拟角色可以演奏不同的乐器,穿着不同款式的服装,自行搭 配人物的发型、脸谱等。每到逢年过节还会有很多有着民族特色的服装和 乐器,以及宠物、礼品等供你挑选。这一点与风靡的 QQ 秀十分类似,不 过,《劲乐团》中的人物可是会伴随节奏舞动的哟。

在向朋友炫耀你的演奏技术前,记得先 Show 一下你在游戏中的小人





### 主宣多影的乐曲

(劲乐团) 潘盖了 Rock (摇滚) Classical (古典) Pop (流行)、 Jazz ( 爵士 )、Techno ( 科技 )和 Dance ( 舞曲 )等 10 余类风格、200 余首 原创歌曲,而且仍在不断增添新曲目。音乐制作者们还精心挑选一些世界 名曲进行 Remix 重新编曲。目前已经有如钢琴奏鸣曲月光、钢琴奏鸣曲 悲怆、D 大调卡农、匈牙利舞曲、轻骑兵序曲等各类世界名曲的 Remix。

(劲乐团)在音乐文件的处理技术上已经很成熟,游戏刚推出的时 候,歌曲文件一般都在 20M 左右, 音质很好, 但要在游戏中下载,则需要 耗费大量的时间和精力,很不方便。版本更新后,音乐文件体积已经压缩 到 4M 左右,虽然牺牲了一些效果音,但很利于传播。



### 配合數學的场象

(劲乐团)的 2D 游戏场景与音乐配合得天衣无缝,无论风景宜人 的海滩、乡村气息浓厚的牧场,还是温暖的圣诞小屋、寂静奇妙的外太 空,都可以成为音乐扩展的中心。各种场景的击键效果也完全不同,在 海底场景中,玩家每弹中一次,就会出现一个淡蓝色水泡由下至上浮 起,排练房场景中则会变成一道电流

遗憾的是,考虑到网络传输的速度问题,(劲乐团)不得不舍弃了 背景动画(BGA),以保证网络通畅。制作背景动画也相当麻烦,就连暴 JAM 的特效都要设立 3D 与 2D 的效果 A T 不过好处在干,即使是被 号上网的朋友,只要你有了客户端和歌曲,并能正常更新,玩起来就不 会感觉延迟。





### 免费还是收费

〈劲乐团〉在各地的收费方式都不相同,韩国运营商 MGAME 的收 费方式是把歌曲、道具和游戏模式分为免费和收费两

种。免费歌曲、道具和模式玩厌了。想玩更多的曲 目、穿最新的衣服和玩高级的模式,那么就请付费 吧。对于玩家来说,这样的收费方式要经济得多, 而且比包月之类来得稳定。

马来西亚和中国台湾的服务器都采用了包 月卡消费的方式,按月收费,所有歌曲都可以玩,所 有物品都可以买,模式也是最新的。对比两者的优缺点, 我们很容易看出,如果歌曲更新速度够快的话,还是包月 卡收费最合算: 反之,则是韩服的收费方式更好。

但包月卡模式会不会限制在线人数的数量,从而忽 略了休闲游戏所应面对的更广阔的潜在消费群体? 国 内即将推出的(劲乐团)将采取怎样的收费方式? 无论如何, 采纳消费者的意见总是明智的。

听了这些介绍,你是不是已经心动了呢? 疯狂舞 手指,音乐 High 翻天,这就是《劲乐团》带给你的魅 力。大家准备好了吗?风廉亚洲的新形态大型音乐休闲 网络游戏——(劲乐团)将在今年年初引领您用手 指玩转音乐哦 ■



### 第二课 特殊血法药贩卖

在打怪过程中,会有几率得到商店里买不到的血法药。这些血法药的效果比商 **李出集的当然要好得多,而这些药品初级玩家吃就模不划算。**他问为什么不划算! 有可以用单位置增加价值来计算一下。就是都加一重查(注)消耗掉的查找数。 想就知道不划算了吧。

收集这些药品,然后卖给那些出入在《快乐西游》世界最危险地方的高级玩家 1 为于他们来说,商店出售的商品已经不能肯定他们的商员,并且更重要的第一 则于他们来说已经不是什么太大的信息。至少不是一个比生命更重要的问题。 在此意識的房屋的所需要上初股东家伙伴,高级东家殿安好,另外高级东 寒寒欢成批复的购买,所以你从其他初级玩家那里低价等散攻的,然后两位一高价

契给高级玩家,也可有一笔不菲的收入。只要有努力,钱会有的。



### 第三课。出卖劳力合成物品

业果情的选本证字是以来最高商業将有更的研究而更为。 是么靠议是等。 于3本课,重新有点干苦力的重党。但如是一个比较保持的方法,也不够有 规则,还不用担心什么欠意思,这工头找人股打研之类的社会问题。

这个方法就是用配方书合成血法物品,然后卖给那些比较懂的玩家(赚得去合

在战斗中,我们会有不小的几率通过杀怪获得配方书,这个新鲜玩意儿可以用来 北歐法成局。这些血法成局依然是高等级玩家的高好之物,对中低级的玩家也很有 起力。虽然大家都会打到配方书,但是很多人懒得合成,尤其是只有几个的时候。

如果这个时候你以合理的价格向他收购,或者用成品与他交换(当然交换要加 ・ 世界内別 将告始会比较層点。然后恢復時、 表之思、一起去台、高延伸以时间工 市技事、然后再享着这些东西去市场上突或者换。这一行虽然辛苦了一点、但是称 人比较稳定、可以作为办事要重价压率被行用的来源系统方式。如果非常社能发现。 规模,还是有不小的利润的。

# 🔧 第四課: 英身!!!

i 经有位伟大的哲学家和损害家议工,现实也是个最有制造的职业。从古至 ,为了说明。特能人可以出卖自己的一切。而这其中,出卖"肉体"算是一个刑事。 集高的方式,那位 MM,不更走着,我可没让情去做什么造派的事情后。他可我说完 所我说完施。在《快乐应路》中"臭事"也是是有能验的。等自方式是反照时间未完 能果你更是比较喜欢"帅"这个词,那也无论。现实中你实身出当的是什么,多不 点。(晓得也不能说),但在《快乐西路》中,你出来的是你的能力或者传递。

比如你是初级玩家,你卖的是你的弱小和勤奋。你的口号可以是"辛勤的拾荒者 に以前便型放け家、前便的建設的的到外机関係。 時間として日のとは 千線のから所名。 神教養者 単純不理的自然的情况,为他正正是一个拉定制度。 外的情态当着我的情态 也長! 你的任务就里就在高级玩家的巴边、不事的姊姊族。 然后把你练到的东西分 是分均高级反流。 或者事的吃事一下,杀死个心息。 怎么样,也是个大本方常的工作 而且还可以认识哪多千人呢。 哪时他人象一高兴,没命小妻的继承一种上的了。 如果你是是否定的人物。 哪里,可以有国外的现代他们会收入周。 什么也入个 別集。不 成了、不用抽句,一切都是简单,但前身被看着单。 什么方法呢? 那些大人对的分界主题

事態小号,举上N两大银子,买你带他的小号。 珊瑚,取得了人情,又赚了银子,难须 

### 🥏 第五课 出售任务物品

表達到注意打出一件在時期間。但至了八百个心思是不出來,查得了**可**能。如 **《少有任何设施的事情吗?你体验过这种事情发生时,从心底升起的康康与无罪 《快乐西游》的世界里不会等有这些问题了,因为这里的任务相后是可以交** 

《天、万岁产量耳波通晓》)第么,他是不是想到了一条新的敦富之的是? 对,就是出卖任务物品。在游戏的设计中,任务物品是可以多次掉出的。也就是 **说即使你把物品卖给别人,依然有机会完成这个任务。** 

从体验经济的大方向出发、深刻体会打任务物品者的心态、你就可以得到一 



### 第六课。江湖骗术

江湖岭水,不外头里面里 編編 还是比较容易原谅的

比如, 建个妹妹小号, 在市场可怜兮兮的对着衣着华丽的哥哥们: 大哥哥影给

现点转码。我没钱买药了。 (此处省路内旅往沿高 300 字) 物说人家辛辛苦苦打盜效應關码?人家就是恐有点圖子,達是架子,充地更 網注人家一个机会稿。大家都不會進,是不應哪?沒可是最高處界的各種供養。 经从物质层面上升到精神层面的各取所需。

太伟大了!我为自己甘心担负骗子的骂名成就别人的快乐而感动。这种事情 慢人没点勇气真的做不出来呀!

The state of the s ( ) / 風林火山 / 川流不息



### 西天致富天书·J·解

→ 人的日子那不是人过的。梅人打得浑身是伤。却连个药都没钱 买;喇叭有百艘边水,每连一个好点儿的法状都买不起。好不着 大、可可可回版从へ、一一場所象落产有了法仗、却自为没有應法請水被使物業等議频算 那凄凉、那痛苦、那无奈,你受得了吗?

不过现在好了,操《快乐西游》的天魔电视台嫦娥播音员推進,是一 个叫西天的地方出土了一本叫做《成为重新的六种方法》的天书。为了整 乘《快乐西游》的经济,为了加快西游民务小康的步伐,玉意大寒大寒大寒 態,将此书免费公布于世。机会难得,还不快睁大眼睛?

快收获了激激的放税金、现的个人资产又加了一个等…… 在开始的篇章中讲这个故事,只是想告诉你,处处管机会,厅厅出城神!只要你



### 🐸 第一课。极品装备贩卖法

武器是战士的生命,法权是法师的灵魂。一把好的武器可以让他们倾曩而出。 所以赚钱的第一个方法就是得到极品武器然后去卖。

当然极品是非常不容易得到的,否则它就不是极品了。这个时候就要发挥你的 高級的成立年所でもの特別時、1500とかり接近日。立て17年末がそれ時間は 人本領・什么本領学(1957 - 太直士が中域がは、去近河都量天成島。因为 作同己不明月。就会東北東北東省第6 由于他門政作于升級京不屬行資。往往你 北北統后、他把它認知足主、統領的手支持衛軍的人、有于自然就在他的特征置 当然、如果他前南段本不够延昇、可以先輩一到两件发表、提闡你、想做好这行。必 東京行義有者深刻的了解應:如果較少今天手气比较好,你也可以自己去打 如果打到极品装备再顺卖。这可是无本万利的生意晚(当然、辛苦是免不了的)





来《幸福花园》公? 请先放下你那浮躁之心,认真放十遍 深呼吸吧! 真正做完的朋友们请随我来,去看看这个美 丽的花园是否有你想要的幸福。

(幸福花园 Online)是由原《石器时代》及《魔力宝贝》的开发团队 Dwango 研发,在日本由 Sammy 公司发行的 3D MMORPG 游戏。《幸 福花园 ) 整体操作界面的框架基本沿袭了前作,但游戏的图像显示方式 由原先的 2D 转变为可全方位观察的 3D、虽然游戏 3D 化后缺少了 2D 中精美细腻的人设及场景, 但是通过 3D 效果表现的画面依然不失游戏 所要展现的活力。



游戏的操作基本继承以往一就走天下的方式。不过由于游戏的 3D 化,在场景上会转换不同的视角,因此需要配合一定快捷键操作,并可通 过快捷键使自己的面对方向回归正北方。整个游戏世界不再像以往那样 所有的玩家处在一个统一政体内,而是将世界分割成四个国家,四个国 家的地理风貌各不相同,不过主要功能还是一样的,玩家创建人物时要 选择诞生的国家。有的看官会问了,为什么要分为四个国家呢?这个设定 是(幸福花园)的一大特色,即国土资源所有权。每个国家的玩家通过战 争可以获得全世界的资源所有权,在所有权归于本国的情况下,去资源 采集点工作是不收取任何费用的,其他三国的玩家则需要缴纳一定的费 用才能进行采集工作。

从 12 个各具特色的人物中选择一个心仪的形象后来到这个世界,会 先经历一段新手教学课程,各位看官如果都认真做了十遍深呼吸的话想必 这些介绍都能认真的阅读了解,这样才能保证你在玩游戏时不会手忙脚乱、 问这问那。当然,没有做完十遍深呼吸就迫不及待跟我来到这个世界的朋友 们,也不会因为忽视了新手教学而无法生活,读万卷书不如行万里路嘛。

在实践中,会发现(幸福花园)中的各种任务是可以到酒吧领取的, 在这里找到委托人便可以根据自己当前级别领取到相应等级的任务,任 务的奖励颇为丰厚,除了一定的金钱外还会有技能书的奖励,不过笔者 发现,在练级过程中所获得的"鸟肉"卖出后换得的钱要比做初级任务 赚得更快,而且足够购买所需技能书。游戏玩家会将做任务所得的一些 非本职业所需的技能书通过摆摊贩卖,摆摊叫卖自不必说,很多游戏都 已存在,不过笔者第一次看到这么散乱的摆摊,各种物品毫无秩序的放 得满地都是,让人想找个落脚处都难,不知设计者是否为了将物品更清 楚的显示给玩家才这样做,但视觉上感觉实在太乱了。

游戏中的职业一共分为六种,而且玩家可 以搭配主职业再选出二种副职业, 副职业是有限 制的,不能随玩家任意选取。虽然在游戏中可以将副职业 的技能练至主职业一半级别,但当人物的当前职业并不是 技能所需职业时,便不能使用,需要通过特定 NPC 转 换职业才能使用技能,这在一定程度上限制了游戏的 自由度,使副职业只能成为一种名义上的选择,而不 能在游戏中真正自由的去使用。

熟悉了这些基本的设定后,我们来看看战斗吧。 (幸福花园)的战斗系统类似老式的战模类游戏,通 讨 "赛地雷" 切入战斗画面。敌我双方会在一个高低不平的战斗平台上进 行回合式战斗。每回合的战斗双方是同时行动的,在玩家选择好前进方向 后,双方开始行动,到达目的地后如果敌人处在玩家攻击范围内,则可以 进行攻击,反之则待机进入下一回合。对于这种战斗方式笔者还是能够接 受的,虽然游戏仍然采用老套的"踩地雷"方式容易拖延游戏时间,但是 通过地形、站位以及队友之间的配合来进行战斗,可以使战斗不再是枯燥 而机械的几个指令的重复点击,每次战斗都需要冷静的观察,仔细分析如 才能何绕到敌人的背后给予致命的攻击,这样的战斗方式在平常也许显 得影响了游戏速度,但面对一些 BOSS 战以及玩家之间的 PK 时,会变得 非常有趣,喜欢战棋类游戏的朋友不能错过。

游戏中除了通常画面右上角的小地图外,还有一份世界地图,玩家可 以通过世界地图了解目前国土资源所有权的归属。而且也可以看到人物 当前所处的地理位置。至于小地图,笔者则有些看法,地图不能放大缩小 还说得过去,最让笔者无法忍受的是居然还需要通过探索实际场景才能 去除地图中的阴影覆盖,这就如同在本来明朗的视野前出现一层重雾般, 给游戏的进行增加了一定的困难。

基本体验就这么多了,那些已经离开的看官估计都没有认真做十遍 深呼吸,〈幸福花园〉的世界不是急 功诉利者的天堂,到此时还在 听我说的诸位如果有兴趣请亲 自去这个世界看看吧, 这是一个像 《廉力宝 贝》般美丽的地方,也 许你会因为 3D 化的 游戏方式感到不便,也许 你会因为战斗的烦琐而感 到疲惫,但是当你适应了 这些、并且不以此为游 戏目的时,你便可以体味 到其中的快乐。想要 在《幸福花园》 获得幸福, 需要用做十 遍深呼吸的 态度去认真对待。 ■(文/踏风而来)



TR,由日本游戏天皇级制作公司 SEGA 策划,韩国新兴网络游戏 制作商"现代数码"制作的,世界第一款真正意义上的人型实置 网络赛车游戏,中文名《麾车》,它将给我们带来的只有四个 热血沸腾!

在刚开始的时候, 你是一个来到新城市打拼的赛车新手, 所 谓新手,意思就是你没有人资助,没有声望,没有朋友帮忙,甚至 连 ·辆真正的比赛用跑车都没有。

这个城市是韩国的繁华之都汉城。这是一个完全按照汉城街 头实景制作的游戏世界,在这里有大气磅礴的光华门,凝重深沉的 李麟臣将军铜像,以及韩国总统府青瓦台和汉城火车站,一切 知名景观全部都可以在《晚车》的游戏世界看到,当 然还有汉城那纵横交错又宽阔笔直的高架桥让你 把油门踩到底,在车来车往之间体会风驰电掣的刺激。当 然了,这里的生活气氛也很浓厚,你可以自由的去到赛场外的其

### 也地方,比如任务地带、咖啡厅、执照牌照申请处、加油站 To Thune

改装系统是《飚车》这款游戏的精髓,它牵扯到极为专业的 数据和赛车知识。在都市模式中的咖啡厅里,左右拉动屏幕就可 以看到很多汽车的配件商店,一共六个大项十四个小分类。 般来说, 个赛车手应该有两辆赛车, 辆用来跑公路赛, 一个 用来跑山路赛。但是因为《汽车》中的车辆价格那叫一个贵,所 以大部分时间不可能那么完美,所以说你必须掌握车辆性能调整 技术来应付不同的跑道。在进入游戏的首页,有车辆调整模式,进 入以后你就可以为你的赛车添加各种组件以及调整赛车颜色了。

不管跑山路还是跑赛道,提高速度总是对的,至于减震就看赛道 情况了,普通赛道用软弹簧,山路则需要专用的山路强减震。山路赛车 辆外壳要尽量轻,刹车的那么多配件就不必了,山路靠的是甩尾过弯 道。而赛道模式就必须提高车轮摆动角度和刹车能力,以方便减 速过弯。

虽然《飚车》非常强调城市生活部分,但是作为一个制作严谨的赛车 游戏,竞速才是最让人大呼过瘾的部分。《麾车》的竞速部分设置非常大 气。一个赛道最多可以进入16个玩家一起游戏!16辆车在一个赛道上你 争我夺,局势可谓瞬息万变,如果纯粹是朋友聚在一起较量车技,那么可 以换一个不那么紧张的词——热闹非凡。《魔车》的赛道模式分为两种。 山路速降審和分级錦标賽。

妙义、正丸、看到这些赛道的名字是否感觉非常熟悉?是的!不必尖 叫,就是《头文字 D》中的赛道,就是让你在网络上扮演一次藤原拓海。 不要忘记了这款游戏的策划就是 SEGA! 就是把重野秀一的这款人气赛 车动画搬上街机红遍亚洲的 SEGA 大师啊。当然了。网络游戏毕竟和街 机游戏有区别, 街机追求快感, 而网络游戏更重视交流和互动。



这个竞赛模式是《飚车》目前最正统的竞赛模式,在这 个模式中,一个赛道可以呈现16年同跑的壮观景象。和所有 竞技游戏一样,《飚车》的赛道模式用的是玩家开设房间赛 道,其他玩家进入竞技的方式。开设房间的玩家可以调整房间 进入的人数,最多可以16,最少可以1个人。开设房间的玩家 还可以设定进入房间时需要的 CT 货币,以及比赛的赛道 和狗的雕数。根据比赛最后的结果来决定用户进入房间付 出CT货币最后归属。

FC 时代, 我们看着《F1 方程式》中那简陋的点阵, 感受 着所谓飚车的快感。MD 时代、《警车追踪》为我们带来了薄 弱的 2D 画面下虚拟的 3D 感受。SS 时代,《梦游美国》 轰鸣的 马达声中,第一次让我们感受到这是一个真实的世界。从《世嘉 拉力》出发的绿灯亮起,到《头文字 D》的一路绝尘而去,我们在 令人窒息的速度快感和越发优美的甩尾弧线中疑惑,究竟赛车游



战还能有什么突破? 我想在 《飚车》畅游韩国街头的时候, 赛道模式中冲过终点的时候, 看着高架上数千名真正玩家 驾驶的赛车超越追逐的时候, 你上扬的嘴角可以为你找到

话西游》、《梦幻西游》以及九城的《快乐西游》,众多西游题 材网游的频繁推出,让玩家有点应接不暇,但是看了这些游戏 的介绍,似乎没什么新意,当今还算成功的和即将问世的这几 款西游题材网游, 走的都是 Q 版可爱路线, 搞笑风格, 与孙悟空的古灵 精怪倒有些相似,但这些真的保留着原著的特色么,那些风光迤逦的西 天国度,以及那些鲜活个性的妖魔鬼怪,斗战胜佛的种种历险,用简单的 几笔岂能尽数。为什么要做 3D 写实主义风格的西游?相信读者很聪明 已经可以明白一二。

### 【游戏特色篇述】

(3D 西游》所强调的写实风格路线,除了用 3D 画面场景表现之 外,还将古典名著中主角所有的背景及经历都加以细分,以关卡的形式 添加到游戏之中。当然,为了给玩家一个无拘无束的自由概念,关卡被设 计在地图之中,玩家必须通过完成必要的过关任务,方可打开进入下一 幅地图的权限。在每个地图关卡中, 玩家将会遭遇不同的故事, 不同的角 色,并且是这一个地图世界仅有的,当玩家达到进入下一关的要求后,就 等于进入了另一个世界。以上就是《3D西游》关卡的特别之处,而本期, 着重为大家介绍一下《3D 西游》的人物系统。

在 (3D 西游》的人物系统之中,一共分为两大派系,法师系和武士 系。法师系人物主要通过魔法攻击或魔法防御参加战斗,而武士系则主 要是通过物理伤害来战斗。游戏中每个角色都有自己独特的一套升级 系统, 玩家可以通过能力点来调整玩家的各项属性。每个角色都拥有自 己的专属武器,同时技能也多是本职业所属而不能相互学习的,所以在 人物配点上,就要注意提升相应的属性,以使自己的武器技能发挥出最 大的威力。



法师系包含猪 八戒、白骨精、沙僧 和嫦娥四个角色。猪 八戒和白骨精主要 属于魔法攻击型法 师,拥有大范围攻击 法术和非常高的魔

法攻击力。沙僧和嫦

娘则偏向于传统网络游戏中的巫师,沙僧有诅咒系法术,而嫦娥则是圣 职。猪八戒使用的武器,是从高老庄带出来的九齿钉耙,一耙下去就是 几个血窟窿;沙僧手持沙河牌斧铲;白骨精使用的是双手

剑。不过她主要靠法术攻击:嫦娥姐姐的武器最有创 意,是从广寒宫带来捣药杵,一看就知道,是个救死扶 伤的辅助型牧师啦。

武士系的角色相对简单得多,孙悟空、九公主。 小白龙、红线女,除了后期技能方面的差别外,最大 的区分也是在武器上。孙悟空是属于那种均衡型的战 士角色,力最高攻击力高,武器自然是那根定海神针的 如意金箍棒啦,不过这等游戏中的极品也是很难得到的, 初期大家就使用熟铜棍之类的武器将就一下吧。九公主是 高敏型角色,攻击力中等,HP低,但闪躲腾挪不在话下,所 传长裤,是近战兵种中攻击范围最广的武器。小白龙的特 点与孙悟空类似,其武器是来自西海龙王宝库之中的一 杆长枪,枪的攻击范围仅次于弓箭和鞭,但是攻击力却 比前者高了不少,是很有效的一种进攻武器。红线女的 发展模式,目前尚未透露,不过据说她对武器道具的依 赖是最低的,这是游戏中唯一一个用拳头说话的角



色,当然也有专用的拳剑。

最后要说的是,为了让各位玩家能够对《3D 西游》有一个直观的 感受, 唐人互动历时三个月为游戏特聘了一位合适的代言人, 他的气 质和形象,以及他的精神都能够很清晰的将 (3D 西游》的游戏内涵进 行外在的演绎。他就是在中国内地娱乐圈内多元化发展的著名主持人

### 安碳小档案:



他出生在大连,普通农民 的儿子、自小对戏剧和表演 的偏好,使他决心走进娱乐 圖。安琥的事业并非一帆风 顺,但他凭借自己的努力, 一步一个脚印,脚踏实地、 望忍不拔、自强不息,唱歌、 演戏、写作、做主持,多年来 他几乎触及了娱乐圈的各 个角落,并且随处证明着自 己的能力。专辑出了,书出 了, 演戏也在不断的进行. 至于主持更是轻车熟路,而 做游戏代言人, 当然现在也 都做了。为什么会给《3D

西游》做代言,也许是天生喜欢孙悟空无所不能的个性吧。《30 西 游》独特的游戏性,也给喜欢玩的安琥一些表现独特自我的空间。

健康向上是安琥的主持风格,也是其 FANS 普遍认同的,他勤奋的 精神感染了很多年轻人。也正是因此、《3D 西游》聘请他作为代言人, 从而使游戏拥有更健康更绿色的气息……健康的安琥,绿色的《3D 西游》,2月公测,不见不散□

(18



2011





保税

日日

包含有诸多动作 冒險风格特色的作 品,在游戏中你会发 现众多经典的影子。 游戏中融合了现代射

版本 英文版 1CD

"生化危机" 式斩妖除魔动

作冒险作品, 游戏中有各种现代 真实出品和中古魔法装备可供

配置 Intel P3-700/128 MB

th Cenega Publishing

ASUS A7000 32MB 出品 Black Element

击及奇幻魔法, 颇有 (鬼泣)之风,另外游戏的解谜部 分又带有明显的"生化危机"风 格,甚至最初的场景也有 N 多"生 化"的影子。这样一款缺少自身特 色的作品、又在动作衰现工或差 真实感或炭鬆力、根影如果身體 过"波斯"新作的玩歌、肯定难过 该作品产生浓厚兴趣、强而作清 進之用。



HAR-III



音乐音效: ★ ★ ★ 控: ★ ★ ★ 應: 大大大大

游戏性: ★★★★

作为欧美游戏淡季中最 受期待的作品、"恶魔原石 并未让人失望,尽管群戏在 相对以往同类群戏系统方面 并没有较大的突破,但在 D&D 历史上却是如此与众不同, 非常的爽快感为这个群戏次

季赢得了唯一的喝彩.



欧洲神秘山村的 教堂、阴霾晦涩的天 空、诡异的火车加上 各种各样的怪物,游 戏的恐怖气氛渲染得 比较到位,当然,它属

于类似(无头骑士)的那种西方哥 特风格的恐怖 游戏中画面,音效 表现尚可。棉斗流畅感也比较到 位,算是一个喜爱西方惊悚题材 游戏的玩家所不应该管过时作 品。不过若是谈到心理追示层重 上的恐怖,还是去试试了本公司 的作品吧



动作胃险类 游戏一向并不愿 置,此游戏也并未 体理出更多新意.

且效仿同类游戏 的痕迹较重。游戏

采用了传统的鼠标+键盘的控制 方式,人物动作却较为生硬,这也 是很多同类游戏的一贯通病。冷 热兵器的交叉运用突出了奇幻的 主题、随着情节深入、谜即展几篇 出现的双主角设计还算略有 意,可以体现不同角色的 不同风 格和相互配合, 满层犰家 的 体验需求。



农本 英文版 2CD 配置 Intel P3 700/128 MB ASUS A7000 32MB 出品 CDV Software 发行 CDV Software

"闪电战"系列最新且是最 后一部正式资料高, 群戏以巴领 将军在二战中的足迹为背景,延 维系列作品的经典战术思想,



"常餐万物"可 以算是一款尊重历 史、普爾细节但缺乏 创新的二战即时战

略游戏。过时的游戏 大狗 面向,局限的游戏视 线以及一成不变的游戏体验使得 本作与其他同类游戏相比逊色不 少,也许只因它还是一都资料篇。 全新的史实战役以及"沙漠之狐" 微美尔的坦克大战还是具有一 的吸引力,加上游戏小鱼单抱着 的上手指南,对于篝欢"闪电流 的新老玩家来说尚属佳件



作为 - 飲资料 篇,游戏中所体现的 新意并不多见,只是 在歐非大陆之间增 加了几场着名的战 役,另外在一些画面

飲补丁堰

别的"资料片",除

銀节效果上有所提高,战斗真实感 更强,本作可以说几乎完全继承了 以往作品中的特性,对于被术的体 现,依然集中表现在各兵种的配合 上,对于喜爱该系列的玩家又将是 一次挑战、唯一感觉迷眩的是,但 **往作品中操控和视角的**阿歇依然 置有当构建设,以准章等为上的统 作推出了。



**了增加的任务和** 地图以外,投有任 何别的新东西,因 此也没什么好说

的---它让我想起了当年(魔法 门英雄无敌 11) 出的那一系列骗 钱的"战役资料片"。平心而论、 (闪电战)游戏本身还是相当不错 的,如果能在后继版本里修正 整为玩家诟病的错误, 将会诞生 非常完美的资料片,可惜, / 雷霆 万钧)生生放弃了这些机会



类型 AD 版本 中文版 3CD 配置 Intel P3-500/128MB SUS A7000 32MB 出品 下高紫

秋之回忆" 系列墨新力 再次演绎校园恋爱新乐章。 英实演系列 - 直以来最吸引人 约还是那唐新的画段.



凭借"秋之崩 忆"系列游戏一跃 成为日本顶级恋爱 游戏制做商的 KID 公司该系列最新 作。制作斑底比以

往任何时候都要庞大的"想看"可 谓聚集了所有恋爱游戏玩家的期 符、新作中加入的动态背景符效, 以及陆续出现的"秋之同忆"系列 人物。让人很快重新投入到熟悉 的场景和陌生的故事们 看前, 新 作过低的剧新率较为一人不爽



尽管我对恋 **投**斧琅游戏并不 感冒,但"秋之间 化"系列如同阅读 有着唯美插图恋 爱小说一样的游

戏方式却不失为很好的休闲级 乐。游戏的背景音乐千分动听,人 物设定也是高水准的日式卡通。 让没有玩过能代的我也开始对这 个系列开始感兴趣。图图, 游戏繁 舞的对话实在只适合-人在海 事的年后来打发时间,



风格的著名恋爱游 戏"秋之何忆"系列 的最新作。"想看" 动用了该系列制作 历史上最为庞大的

阵容, 而最终出现在玩家面前的 **游戏也绝对堪称大作——清新亮** 丽的游戏画面、悠扬动听的背景 音乐、拍人心弦的故事情节、对恋 爱游戏玩家绝对是榖命的诱惑 对高龄玩家则似乎缺乏严度 体中文版的汉化也比较到位 然、如果能有中文语音就更通微

14





本 英文版 1DVD 配置 Intel P3-1GHz/256 MB SUS A9550GE/TD 64MB 出品 Stormfront Studios

首款出现在电脑平台上的。 以 AD&D 世界为背景的 ARPG 作 品。战士,法师加盛贼的团队作 战方式再现另类 ADAD 风格,



首數出现在申 脑平台上的动作概 AD&D 作品, 在风 格上大有模仿 EA "指环王"系列的嫌

疑,尤其在画面表现 上,可说极为相似, AD&D 经典的 胤性计算系统在游戏中并没有具 体体现,本作只是在"遗忘函度"世 界代景下的一段另类战斗插曲,好 在爽快感十足。游戏战斗形式深入 来看,只是早期横版过来类的作游 戏的现代化表现形式。微上了华丽 的 3D 外衣,加人了捡能和一路的

升级便有了新的体验。



D&D 和"遗忘 的弧度"在玩家心 中社往意味着繁复 的人物设定、较为 落伍的战斗方式以 及最为可怕的、超

级繁琐的——龙与地下城规则! 然而, 当你进入本游戏中, 你将很 快被翻畅淋漓的战斗所吸引,这 个强调动作的游戏中丝毫没有以 往 D&D 游戏给人的复杂之恶 谱 然,游戏中的视角对于空口画家具 说略显怪异, 图像效果没有为 P() 强劲的机能做到最大礼化而是令 人遗憾之处。



纵然游戏中的 视角略显怪异,图像 也没有为PC机能 做到最佳的优化,但 是仅仅凭着"遗忘的 国度"这个金字招牌

就无法让你忽视它。而进入到游 戏后,你会发现它的实际表现非 常出色——獭畅淋漓的战斗快 感,不同职业明显不同的游戏方 式。以及游戏到位的整体气氛。 实在是不负期待。当然, 量果能 用震动手柄游戏相信会有更爽 快的体验。





#4 BD 表本 中文版 2CD ₩ 2 P3-550/128MB ASUS A9250/TD 32MB 出品 斯普电脑 发行 四川里子音像

继续高举国产大旗的草机 版武俠作品,以北魏花木兰替父 从军的故事为蓝本, 打造的传统 或使 RPG 华品.



虽然有着古典名 蓄和民间佳话的传 景,同时游戏的 2D 画面也还算比较细 赋,但游戏整体绘人 感觉过于粗糙, 游戏

·开始就暴露出诸多弱点。譬如 情景触发点安排不合理,NPC形 象简单、游戏音乐音效单调等 等---感觉就像是非专业团队的 玩祭之作,当然,游戏的剧情还需 过关,加上游戏美工的"被限"发 挥,让本游戏尚可消遣。



游戏给人的 第一印象不错。 卡哇伊的 2D 场 景非常精致,明 亮活泼配色也是 恰到好处, 但是

得清梯,游戏的其他部分并没有 达到和场景画面一样的水准。传 统日式 RPG 的各项元素虽然具 备,但有些粗糙,感觉火候尚欠。 战斗是大疲劳式的。人物不能通 过战斗升级,获取各种发益和武 功是提升战力的主要宣修 护理. 中的炸弹的制造和使用事常有 廊, 算是本作最大的亮点之



作为一數目前少 有的国产单机角色扮 演游戏,原本让人期 待的更多。在现今游 戏制作水准之下,人

们已经有了更为苛刻 的审视目光,应该说、《花木兰》给 了我们一次怀旧的体验。作为一 数 RPG,出色的人物设定应该说 是成功的基础, 本作的人设水准 让人不敢恭维,且不多 NPC 的囊 像多被冠以"花木兰"的大品。角 色行走感觉飘忽不定。。谁以体现 ARPG 本应有的顺畅操作





版本 英文版 ICD Intel P3−1GHz/256MB SUS A9250GE/TD 64MB H. AGGAMES RTL Paytanment

休闲式运动游戏,享受高山 漆降骨雪的的乐趣, 在游戏形式 上, 谨作品似乎更接近赛车类竟



与其说这是一 数滑省运动游戏, 倒不如说是 - 款赛 4游戏,从操作方 式上看,两者几乎

完全一样。游戏所 提供的模式较为专业。高山速 降、大回转等项目一应俱全,但 由此却也限制了游戏的丰富和 躺彩程度,相对游戏机平台的同 类作品显得娱乐性较低 DISTRICT OF 面虽不华丽,但相对可以接受。 国家主要管理的证证的目标方式 可一试,而对于普通玩家包可证 作为休闲享受。



游戏的画面非 常出色、速降賽和 超级大回转的速度 感也很棒。对滑雪 赛场气氛的把握也 十分到位,但是,它

只是一个滑雪游戏。纵然游戏中 不乏多角度回放这种放在其他运 动游戏里就是增加可玩度的元 套,然而我要说,它太枯燥了1 除 非你是一个蹩脚的滑雪要好者 你或许有可能对它想兴趣 周~--专业运动员也会明视它服 :流赛车游戏 -般的鞍掉的



东东

偏好,否则可能会 很快对它失去兴 糖---它甚至连 賽车游戏中欣赏

除非你对情

密运动有特别的

沿途风景的乐趣都没有,虽然比 赛在不同国家举行,可那些驾出 和赛道都大同小异。游戏号验的 是玩家对于限标简单的"微操 作", 你要小心質質的计运动员 保持好平衡,掌握好地度,完成 一个又一个的赛道,除此以外还 有一些聘请教练、训练之类的影 常工作





級本 英文級 1CD 配置 ntel P3-500/128MB ASUS A7000 32MB 出品 Mayhem Studios 发行 Strategy First

对经典末世题材和传统回 合策略的怀念或作品,从画面风 椿到策略形式都体现出"辐射" 系列的影子.



一飲比《鄒 射) 更加简单,更 基于上手的"辐射 TOO"作品,更大 豹乐趣体现在作 战策略本身,而在

近乎·數纪念经

人物腐性的脱点方面不像辐射那 样麻烦。每种角色的特长都有很 好的体现, 特用每一个上兵、每一 种装备是取胜的关键 战略高手 能够从中得到指挥、整个的东座。 而集岛玩家最初可能企業得故事 中限制很多。有嚴書領體跳舞的 感觉,但摸到门道后,很快或编字 受到同样的快感!



典"辐射"的作品,然 血游戏将时间从遥远 4.来改到了1958年。 这是为了避免未来核 战而进行的一次时间 之旅,其结果却并不乐观, 看起来 这很象是"辐射"的一部外传式作 品 游戏形式对于喜欢"辐射战略 版"的玩家来说并不陌生。行动点 数决定的回合制再次上预, 种配合作战的乐趣也得以体验。 只是在角色質性系統上远不前 "辐射"那般经典



无论从游戏的 画面效果,故事背景 还是战斗方式来说。 大家都能明显感到 本游戏非常像经典 游戏"辐射"系列,甚

至连图像档次也停留在"辐射"的 时代…。当然、本游戏对于 1958 年笼罩在核战阴影下的世界,以 及通过时空隧道来自未来的野心 家们等等游戏元素的颠哥福不 错,但落伍的游戏方蒙在如今人 个强调包装的时代不知能整吸引 几个被宠坏的玩家。





AR AC 版本 英文版 4CD 配置 Intel P3-1GHb/128MB ASUS A9250GE/TD 32MB 出品 Creat Studio 发行 Activision Value

飞车党式的公路摩托竞速 辫戏,"生涯模式"中提供有单 富的情节任务, 让玩家尽情体验 公路上的速度激情



加基依集一个 对美国式的"哈雷机 车"、重金周拯滚以 及"暴走族"十分感 兴趣的人,这个游戏 可以淋漓尽致的表

现这种另类文化:如果你不是,那 么落伍的画面、乏味的情节、毫无 刺激可喜的警匝追逐,以及随时 让你可能卡在街角咖啡桌里不得 不重头来过的 BUG, 是额证师 这个烂游戏骂出最下源的诅咒



顺应当今放下额 车潮液的--数另类的 街头赛车游戏、本作 的主角是哈雷摩托。 游戏中充斥着地下赛 车的风格。从角色的 装束,隆隆的重金属音乐,到华丽

得难理解除

了对"哈信·能维

的改装车辆。可惜的是所有外在 表象的诱人之处, 却在巷伍的游 戏前面和蹩脚的操作手感上。化 为乌有、游戏设计有生而模式. 用 的兴趣。本作只适合极度喜爱。 图飞车党生活的朋友。



森"摩托车及其相 关文化的玩家之 外,还会有多少人

会对这个烂玩意

黟兴趣: 游戏的画面效果勉强赶 上几年前的 (侠瓷猎车手Ⅲ),游 戏故事也显得十分苍白, 而如废 物一般无法给人任何刺激感。却 还死皮赖脸不知好歹追塞玩家的 警察,以及游戏中随时可能出现 的纸级 BUG,实在计人无产在首 戏中作过多停留。





# FPS 版本 英文版 2CD 配置 Intel P3-800/256 MB ASUS A9250/TD 64MB 出品 Techtand 发行 DreamCatcher In:

老套科幻主题 FPS 作品,表 题引擎技术的庞大场等 火爆枪 战场面和车辆驾驶一应俱全。



目前的 FPS 游戏似乎陷入了 种误区,强调图

俭,物理引擎技术 的词时却完全忽 略了游戏性的体

现,很多外表出众,却十分乏味的 作品相继诞生了,眼前这一款(未 来战场)也是典型的例子。丰富而 庞大的场景设计, 古怪的未来武 器系统、众多可驾驶的交通工具 都包含在其中, 俨然上派士业技 术展示会的规模, 可真正有硬菌 **实用的东西却少之又少。** 



"光环"之后。 幻想主题 FPS 大有 抬头之势, 不过限 风之作居多、难有 新意, 正如这款(未

来战场》。本作在西 衡风格上也在力求表现庞大的游 戏场景,人体和枪械的整体质感 尚佳,仅一些细节还有待强化。战 斗射击继承了近来流行作品的传 统,驾驶制明显有效仿之蒙 电 有所不同的是可从死金数人身上 有选择的获取装备。但此首计在 就久了之后却又显显赘了



这款游戏不论 从画面观感还是实 际操作来说,都能让 你想起--- 华熟悉的 FPS---(光环)、(合

金战士》……或者其 他什么的,换句话说这是一个投有 什么太大创意却也够得上一定水 推的作品。个人认为.本作中比较 有意思的部分还是那些各式各样 的战斗交通工具,有点像在(拉际 Online)里的感觉,改编- 下。他评 能成一款不错的 FPS 阿游 (本过、 这些玩意不太好控制,让驾业之们 的乐趣打了不少折扣!





类型 AC 版本 英文版 3CD 配置 Intel P3-1GHt/128 MB ASUS A9550GE/TD 64MB H& Volation Inc 发行 THO

以经典动画英雄为主角的 动作射击游戏,丰富的武器装备 及行为动作方式是该作品的最



如果说面面部 伍、动作生硬、情节 乏味等等都不足以 让你讨厌一个游戏 的话,那么(惩罚者)

除此之外充斥在整 个游戏始终的血腥、暴力成分绝 对毁掉了"惩罚者"这个小市民心 中的英雄形象。杀人,用各种方式 杀人, 用各种残忍的方式杀 人---即使是面对恶棍,这些误 失人性的做法也应该受到谴责。 真不知道制作者怎么想的。游戏 背负的恶名还不够蠢么!



暴力似乎是 醉戏中永恒的主 题,不过一直以来 少有作品像《惩罚 者)这样将暴力色

除了略是过时 的画面,整个游戏

彩突出表现得如 此淋漓尽致 游戏没有特定曲折 的情节,只是由一个个"惩恶扬 善"的任务堆砌而成的 游戏画面 效果只能用粗糙来形容, 也好在 是这种粗糙、没有进一步 戏的血腥程度。在这套牧单尺面 动作游戏中,除了(赛维本色)式 的射击外, 更丰富的则是 设持 技和虐伴场面,且算餘暴安良吧



中充满了创意的惊 寫! 非常符合漫画

源作和去年上映的 闷名电影的风格。 游戏中玩家扮演的"惩罚者"可以 使用 -切方式去惩恶扬善, 做一 个真正的"冷血侠客"。在这里.玩 家可以使用严刑逼供、恐吓甚至 是残杀来达到震慢那恶的目 的——当然,所有的这些维斯都 取决于你是一个心理证常直到自 控能力,分得清游戏和现实的成 年人。





类型 ST 版本 英文版 1CD 配置 · Intel P3-800/256MB ASUS A9250GE/TD 64MB 世品 Deep Red Games 发行 Activision Value

流行"主题公园大亨英"经 营模拟群戏又一新作,又将对自 已掌控的海羊公园进行一系列 有计划,有策略的调整改进。



一款写实风格的 主题公园式游戏。游 戏曲面达到了一般同 类游戏水准。建筑外 现较为精致,人物造 型虽比较写实, 但缺

少细节、在选择追随某特定游客 视角的时候,不能跟随其进入建 筑内部观看, 只有少数游乐项目 可即时体验。经营系统方面较完 整, 更有趣的是玩家在扮演公司 老板从事经营工作的制时。必须 以查看阅内各种海养生物的更 料,了解不少相关知识。 對內權



本游戏当然无法 做到该类聚游戏执牛 耳者"模拟城市"那样 的集众家所长, 但不 失为一个不错的休闲 小品。虽然游戏中玩

家所能构建的公园类型有些单 调,但游戏严谨的策略性仍旧令 其能在喜好经营类游戏玩家中占 据一席之地。而对于并非对此类 取有所偏好的我来说, 最悦游戏 本身并无闪光之处。但轻松而是 勒比风情背景音乐和十富丽海洋 生物资料同样是不错的看



的事情哦~

非常 图 光 的 一款经营模拟类 游戏,进入其中, 会有三个理由让 你快乐起来:第 一, 主題有趣,亲

手经营-家给游客带来欢乐的海 洋公园,也会给你自己带来欢乐; 第二,难度适中,很快就能赢利。 获得成就感,不用担心像在"模拟 城市"里那样总是赢订赤字;到 三、操作简单而人性化。每手们需 能很快投入其中。另外。用"附舞 机"的玩法训练海豚也是很惠心





文/[风]木头



网游以人为本, 网游很热, 是因为它凝聚着人气, 《封神榜》全区金牌联赛很热, 因为它比的也是帮派的人 气。《封神榜》全区金牌联赛是一个系列活动、它包括西坡警师、图文并举、中原逐鹿、花落谁家(即最终奖项评 选)四个环节。

西埃普师环节旨在帮助新老帮派招募新人,在这个环节中,帮派可以通过制作漂亮、大气的 10GO 吸引新 人, 新人们可以通过帮派展示的帮派定位、帮派宣言来确定这个帮派是否适合自己. 短短 7 天的时间, 数千帮派 提交参赛资料,数百帮派荣登城邦展示,即便是活动日期截止之后,仍有许多帮派热心的提交资料,

图文并举环节是一个优秀截图与文章的征选,与之后的中原逐鹿时间上几近是平行的,在这个键盘上生活 的时代,许多玩家都有非常好的文采,仅需的只是一个施展的空间

中原逐鹿及花落谁家环节是整个活动的重中之重,在《封神榜》游戏中,帮派在线人数越多,国家人气越 旺,在这个环节中,将会每周统计各部派的平均人气值,人气每日最高的帮派将头顶金杯感受无上荣耀,每周平 均人气最高的将获得专属论坛拥有家的感觉,各区最终平均人气最高的帮派更能获得纯金金牌,银制戒指以及 官方的大力推荐,家族、人气、荣耀,金牌联赛自始至终把这三者放在首位,鼓励、帮助各个帮派塑造凝聚力是金 牌联赛的最终主旨.

与风结绿,与封结绿

表价是风的族民,与风种订下的契约 将我们的血豚紧紧相连

表们有對的使命,与對神糾維的宿命 经定款们将是明日的王

**我**加入风缘城这个家族比较晚,掐指算,正好是《封神检》 算, 正好是《封神榜》全区金牌联赛开 始登场之际,那时正在进行西歧誓师, 也不记得是谁在 QQ 群里发了条链接、刚加入 组织不久的我就也卷入了这场浩大的活动。

现在这个年代,投票在网站上见的多了,但 是毕竟参选的有自己的家族, 看着自己的家族 票数越来越多的感觉总是很好的。正好趁这个 机会,家族还能招募一些新人,没有新鲜血液的 加入,家族只会逐渐的没落。

【封神大事记 12月8日, 西校警 师的开始拉开了 對神榜 金牌联系的唯 菜, 三百六十五路诸侯齐兵西歧, 鉴, 市饮 金牌联赛之窗歧誓师话动的话动时间 退短臂,仅仅只有七天,竟有数千辈法报 名参京, 西方神话里, 上帝的造世界用了 七天, 布象与茜岐普师的数子群派也饮用 七天、创造了西方神话不可比拟的东方奇

不知道是不是我比较容易被感动, 加入风 缘家族后的每一天,我都能感受到家族的温暖。



在家族里,我认识的第一个人是霁 MM,她是个 很有意思的人,在论坛上她是水后,有她出现的 帖人气一定很旺:在游戏里她是中心,有她出现 的地方总有着家族人的膨子。据说她在风缘里 算是个高层, 我觉得她最大的优点就是能把大 家团结在一起。

和霁 MM 样,我选择的也是异人这个职 业,不是我异于常人,只是我想追逐天空的痕 迹,想抹去一片云彩,想俯瞰脚下的苍翠大地。 而業 MM 说,她只是喜欢异人梦幻的翅膀和漂 亮的服饰,至于天空,她没有去想那么遥远的东 西, 垫起脚尖, 能够看到族人们的同样颜色的头 巾一起在风中飘舞,这就足够了。

临近内测删档的最后几天,大家在游戏中 依依惜别,又有许多新同伴加入了风缘的队伍, 但也有部分成员因为个人原因离开了我们。离 别永远是伤感的,我们一遍又一遍的聚集在一 起,作着道别,作着留念。有人在论坛里写下了 令人落泪的文字。有人用一幅幅截图记载着回 忆。我们虽然是风的子民,虽然习惯了流浪,但 流浪的是人,留住的却是一颗 颗火热的心。

「勤粹大事记 12月16日, 注随着 對珅榜 公防的隆重攝氣、金牌联赛之图 文并举环节也一周启动 热浸的玩家们在 封珅世界里的造了一个文一个的故事、演 经着一幅只一端或激励人、或愿籍人、或数 舞人 或娱乐人的国面



### **KINGSOFT** 金山软件有限公司







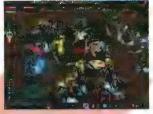
其实风缘本不叫风缘, 它是风族和封缘两 个家族合并后的结晶。在内测的一次次战斗中, 风族和封缴已经结下了血的友谊。所谓兄弟,是 指体内流着相同的血, 那么当风族和封缘都一 起为彼此流过鲜红的血的时候, 我们就是兄弟

家族合并不是件轻松的事情,由于两个家 族都是颇具实力的,加上部分成员彼此的不熟 悉,造成了不少摩擦。霁 MM 她们那几日尽在 忙着解决问题,但部分老风族的兄弟还是离开 了。不管路程有多艰险,不论阻力会有多大,多 些兄弟总是有利无害的,风缘家族总算是在风 购规据中站了起来,而封神玩家们口中讨论频 度很高的金牌联赛也终于要拉开激烈的争夺 战了。

【封种大事记 --1 月 3 日,金牌联票 **量头效速魔中原环节正式启动。一个人的** 努力能轉進一块牢固的砖后。一群人的事 献能筑造一度坚固的城池。商庸交替, 诸 模纷争, 当今的时代已不是一人就能独步 天下的时代,没有自己所属城郭尼是会恶 党到一种颤的恶党,在以画为单位的年 代、个人总是十分渺小、只有邀上一群宠 **空相投的伙伴建立城郭才是最合造的生** 存方式.]

对厂商的活动,我总是厌恶的,但《封神 榜》金牌联赛,我却找不到否定的理由,所得到 的结果只能是认同。金牌联赛是什么?起初不太 懂,在我们慢慢向着它靠拢的时候,我忽然懂 了,金牌联赛象征着团队,象征着荣誉。我还记 得来自《龙枪传》里骑士的八大美德, 谦卑、荣 誉、牺牲、英勇、怜悯、精神、诚实、公正。其实还





差一个,就是团队。

风缘家族之所以强大,是因为它是个团队, 是个紧密的团队,是个难以割含的团队,一个又 一个平凡的我们一同来组成,一个又一个平凡 的我们一起来塑造。霁 MM 的心情我能理解, 因为现在的我也是同样的心情,融入团队,那么 团队的失败就是自己的, 团队的荣誉也同样是 自己的!

大家都在找寻着新的伙伴来壮大我们的风 缘,不久风缘城的人数就达到了上限。为了让国 家的整体人气上去,一些没时间上线的家族成 员主动让出位置让新人加入,所谓牺牲,这也算

上缝,忽然发现头顶的名字旁多了一个金 杯标志, 金灿灿的, 走在人群中格外的耀眼。我 约上霁 MM 和几个族里的朋友一同出去逛街 照相,或扬者五彩的翅膀,或骑乘着雪白的神 鸟, 成驾着旷世珍兽, 恩, 还有霁 MM 随风飘舞 的衣带……哈,不许打我,我逃。

看着家族越来越强大,周冠军入手,官网家 族论坛入手, 眼看着距离冠军越来越近, 有时想 想,全家族的人都戴上同样的银制戒指。嘿嘿, 团队,荣耀,大概指的就是这个吧。

【封神大事记 ---1 月 17 日, 金牌联 京第3期结果公布,风级城终于首次拿到 周冠军 路邊邊,路迢迢,创业难,守业更 难,风缘的路的还颁长。依旧是不可预

想建座城, 因为想有个安定的家, 1月18 号建城系统开放后,家族里便屡次去找可恶的 "不义候"寻仇,到底有什么仇? 大概是因为他 藏了大家建城的必须品——诸侯之书吧。可这



厮着实难打,集合近百人的队伍也很难与其匹 敌, 族里的朋友也数不清死了多少, 死了几次, 所谓英勇, 当属此役。

由于争夺的太激烈, 期间还与盛世唐朝起 过不愉快的冲突。但仔细想想,大家想建城的急 迫心情都是一样的, 也都是为了自己的家族在 流血在牺牲。战场上,英勇的敌人是最值得敬佩 的;商场中,强力的竞争对手是最值得钦佩的: 那么回到游戏。我想我们风缘家族的兄弟该向 唐朝的朋友们说一声——你们,了不起,有你 们,我们才有对手,有你们,封神才变得精彩!

忽然听闻官方举办帮主群英会。说有诸侯 之书抽奖,家族里着实激动一把,于是也派遣了 一支队伍去了活动现场,只可惜了那两天的双 倍经验。不过非常幸运的,风缘家族抽得了诸侯 之书大奖,我们建城的梦想终于得以实施了。

1月22日, "中国 【封神大事记 首届网游轿里特英会"守北京、成都、杭 则、审京、武汉、长沙、沈阳、长春等十大省 会城市周步隆世举行。本次大会云事了来 自目的中國网游市场上约30 較大型网络 游戏远方名玩家、数千名"精量""城 重",其中(传奇)游戏中沙巴克城至罗 达百人、占到所有玩家"帮走"较大比 图 ]



建城! 让家族不再流浪:建城! 让风也能有 驻足的地方。

我想风缘城的许多人都和我一样, 经历过 许多游戏,但是能够在游戏中建立自己的城池 的实属罕见。早在接触《封神榜》这个游戏之初 就对城市建设系统非常关注了。而在等待它开 放的时间里。家族里的人更是一遍又一遍的讨 论每一个建立城市的细节,期待了许久,就为了 这一天。

遗憾的是, 封神世界中第一个建城的家族 终究不是我们,另外一个区的家族完全靠与不 义侯的搏杀竟然取得了一套诸侯之书,在众人 惊讶与叹服中建立了他们的城市。

当然,风缘也不会落后,让我们来开启这个 建城风暴吧。

【封神大事记——1月25日,《封神 榜) 中第一座城市由5 医1 服定义重建 五,宣告城建热潮即将来临……]■



中国渊源流长的古神话为大背景制作的《封神榜》,其中自然充斥着各个令 人熟悉的神仙鬼怪。这些神仙鬼怪曾经 度为中国历代人民传诵,而今它们 进入《封神榜》,除了将那些广为人诵的神怪传奇传承下来外,更多担负着 向玩家运送各种超极品武器装备的责任。当然,前提是你得有实力去拿取。还犹豫什 么, 快跟随本寻宝图进入《封神榜》的探宝旅程。

### NO.1 九嬰

帝尧时代,在后羿射日之后,由于猰貐(ya yu)、凿齿、九婴、大风、封豨(xi)、惨蛇 等四方猛兽作乱,中国的百姓仍然无法过上安宁的生活。于是帝尧派后羿去杀死这些 传说中的猛兽。其中, 九婴是 只拥有九个头的大鸟, 一身九命, 威力无穷。后羿用了绝 技--连珠箭,才将它射死于水之上。

实际的历史中,九婴是当时的一个少数民族,他们居住在今天的湖北一带,以九头 大鸟作为图腾。

在金山的《封神榜》中,九婴作为一个中级 BOSS,会出没于南方的三山关附近,是 游戏中最容易打的 BOSS。

### NO.2-5 浑沌, 穷奇、饕餮, 梼杌

帝舜时代,天下出现了四大魔神,就是浑沌、穷奇、饕餮、棒杌。他们趁着帝尧刚刚 退位,帝舜刚刚即位,危害百姓,作乱人间。帝舜亲自将四大魔神消灭。

实际的历史中,帝舜即位的时候,黄帝后裔中有一个驩兜,为人糊涂,不分好恶,人 称"浑沌"。共工的后裔残暴凶狠,喜欢假惺惺奉承别人,对自己文过饰非,人称"穷 奇"。蚩尤的后代三苗、贪财好利、饮食没有节度、人称"饕餮"、颛顼的后代鲧、为人顽 固不化,不讲道理,人称"梼杌",把水治得越来越大。群众都管他们称为"四凶"。帝 舜征求了帝尧的意见之后,将他们流放四方。

《封神榜》中。四大魔神将分别出现在地水火风四大迷宫之中。浑沌会出现在西方 千里黄沙遮天蔽日的沙漠迷宫:穷奇会出现在东方碧海潮生、暗流涌动的海底迷宫:饕 警会出现在烈火熊熊吞噬天地的熔岩迷宫; 特机会出现在狂风呼啸、滴水成冰的冰川 迷宫。

### NO.6 二郎神

二郎神杨戬收服梅山六杰之后,将他们收为部属。实际上梅山除了吴龙、常昊、杨 显、载礼、金大升、朱子真六兄弟之外,还有一位本领出众的袁洪,本是梅山七杰之首, 却不在收服之列。

《封神榜》中,袁洪这位精通七十 般变化的神猿,变化成了 郎神的模样,在陈 塘关的神秘海岛上积蓄力量。

### NO.7 大鹏

西方教下至尊明王金翅大鹏鸟,在随接引道人、准提道人共破万仙阵,直下碧游 宫,清除通天教主的残余势力之后,返回西方。

但是通天教主留下的强大道术结界,把至尊明王的大鹏之象永远留在了碧游宫底

怪物名称	等級	生命值	攻击技能	攻击取向
九嬰	30	80000	电光新、冰雪蝉、 十方烈火、三头六臂	1.4)
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
	79	91	58	3000
100	出没地点:	一山关		
for the same	特殊掉落物	物品: 30 级黄	金武器、40级绿色装	备、10 级法
	宝、30级	以上(包括:	30级) 50级以下的技能	<b>後书</b>

怪物名称	等級	生命值	攻击技能	攻击取向
穷奇	60	350000	早地宙、电光轨、 风云雷动、雷动九天	主动
L	最小攻击	最大攻击	防御	<b></b>
10	250	271	500	6000
1	出没地点:	东海龙渊		

	宝、30			60 级绿色装备级以上 75 级	
And the American	2015	4.7.61	Investoria.		WINDS

<b>独国的</b> 和	1000	13000	10037912101	- SUBSTITUTE
特杌	60	300000	冰风暴、铁马兵戈、 惑心咒、冰封万里	土动
-	最小攻击	最大攻击	防御	经验
	218	235	450	6000
	出没地点:		A P 42 PO 64 62 Ft 8+	A A O CTO NO.

To Boat	特殊掉落物品:	60级黄金武器、	60 级绿色装备、	. 10 级法
	宝、30级法宝、	50 级法宝、45	级以上75级以	下技能书

怪物名称	等級	生命包	攻击技能	攻击取向
整裝	60	250000	十方烈火、风林火山 火光斩、三昧真火	主动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
77.5	190	204	400	6000
	明秋林.	杆输温五四		

特殊掉落物品: 60 级黄金武器、60 级绿色装备、10 级法 宝、30级法宝、50级法宝、45级以上75级以下技能书

怪物名称	等級	生命值	攻击技能	攻击取向
混沌	60	20	五岳朝宗、落地新、 开山斩、玄女补天	上动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
G 30 10	161	174	350	6000
	出没地点:	死亡沙漠		
	特殊掉落物	7品: 60 级黄	金武器、60级绿色装	备、10级法
	宝、30级社	去宝、50 级治	<b>法宝、45级以上75级以</b>	人下技能书。

层。这个幻像没有任何的意志,只知道任意攻击它看到的一切。

### NO.8 会古

盘古开天辟地之后,用自己的身体创造了世界。而他的灵魂,则进入了惩罚天下邪 神的拥仙宫中,镇守相仙宫底层的那些魔神魂灵。由于盘古大神具认识伏羲、女娲两位 大神,所以对于一切外来者,盘古大神都会挥舞盘古开天巨斧,将他们统统杀死。

### NO.9-11 虬龙, 螭龙, 蛟龙

"忽闻海上有仙山,山在虚无缥渺间。楼阁玲珑五云起,其中绰约多仙子。"神话相 传,在东海之上有蓬莱、东瀛、方丈三座仙山。三座仙山، 起私物丽, 虚无飘渺, 随风来去, 若 隐若现,云霞藏其面貌,海浪掩其形迹,只有道行深厚,根形方正的仙人,才能登上三座仙 岛,见到岛上那些神秘的仙子。

在《封神榜》中,东海之上也有蓬莱、东瀛、方丈三座冒险岛。其中凶猛多神龙,有 武罗神、相柳神、奢比夫人、陆吾大神等很多强大的怪物,等待着玩家的去挑战;其中, 威力强大,凶猛异常的神龙,更是会因为它们看守着的大量财宝,而格外吸引玩家的注

上古传说之中,神龙有三,双角为蛟龙,独角为螭龙,无角为虬龙。三仙岛(也是传 说中的冒险岛)上神秘莫测的云雾之中,就隐隐有这传说中的三条神龙。可惜的是这 条龙不是目前我等打得过的。不过据传闻 100 级左右的甲士和道士各穿上该等级的顶 级职业装备,只需要2个人配合,2个小时就做到成功的屠龙。

此外,登冒险岛的玩家,首先等级要达到50级,之后就可以到陈塘关东海边的码 头,找船夫购买船只出海了。购买一艘船需要花50000钱,购买之后,船主可以点击自 己停泊在海上的船只,进入船舱,船舱可以容纳10位乘客,等船主上船之后,另外的9 位玩家也可以登上船只,和船主一起去冒险岛挑战神龙。

茫茫的大海之上,哪里才有蓬莱、方丈、东瀛的影子呢? 这时候要注意海面上的漩 祸,海面上一共有十二个漩涡。都有可能把船只送到冒险岛脚下。至于是虬龙守护的蓬 莱岛,还是蝴龙守护的方丈岛,还是蛟龙守护的东瀛岛,就要由冥冥的天意来安排了。 来到冒险岛脚下的浅滩后,点击岸边的船夫就可以上岛。

### NO.12 不义侯

帝喾去世之后,长子孽即位,在位数年,凶狠暴虐,四方部落都反叛他。他的弟弟尧 取而代之,称挚"不义"。汉光武帝刘秀在位时,幽州彭宠叛变,刘秀许诺,杀彭宠者封 侯。彭宠的奴仆子密刺杀彭宠。刘秀封子密"不义侯"。

《封神榜》中。不义侯窃取象征天下霸业的起、承、转、合四卷诸侯之书穿越时空逃 走,只有亲手将它杀死的盖世英雄,才能获得这四卷书其中的一卷。一但凑齐这四本诸 候之书,则可以在上古那恶劣的自然环境中建立起象征着财富权力还有人气的城池! 但由于不义侯凶狠暴虐,武力强横,所以很多英雄都在它那沉戢折沙,含恨而终。

打不义候雷抗和火抗是十分重要的,越高越好。物理防御适当就好,280以上就没 有效果了。而土属性攻击效果对他最大, 雷属性攻击基本无效。首先将不义侯引到台阶 上面空地(这里没有武罗神),10个以上60级左右甲士围住(多几只兔子更好),中圈 外侧分布 10 个以上 50 级以上的异人加血,一半使用金刚咒一半使用强攻咒,分布均 匀。宝宝不易靠太近,火雷力上最好(血长),偶尔破甲咒削弱不义候的基本属性。如果 学了新心就更容易打不义侯了。 道士则在外围轰炸,58级以上的使用十方+五岳打,50 级以上的道上就选择五岳,38级以上道士可以用能长时间冰冻的技能铁马冰戈。38以 下用的道士切记用风林也别用旱地雷。

绿装的高抗性使得绿装尤为重要! 有钱人当然 60 级套装首选, 喝血瓶+异人加血 基本没什么危险。40级套装也可利用,甲上40级武曲+几颗蓝宝石防御上280不困难, 240 左右也可以。道士和异人蓝宝石需求就比较高,不过异人金刚咒的效果可以弥补这 一点。可以提供40左右的防御力。法宝佩戴甲士雷抗火抗自己衡量,道士学习雷封甲 以后穿上60太乙可以佩戴太阳针(提高命中)或者其他的。武器选择甲士加抗性赤铜 刀是个不错的选择, 能顶住的+会心的长武器配合火光斩威力不可小看。 道士黄金武器 都比较接近,异人如果有可望而不可级的70黄金武器,连弩祭威力重新归来。

蓝装配法。防御力到 200+, 蓝属性全部选择抗性, 细心的玩家可以仔细计算抗性与 防御力的配比多少是最佳。如果有+抗性或者会心的坐骑,即使是10级的小马也有利 用价值。低级伯乐也有它的用武之地。血瓶蓝瓶有资金支持就喝中的,不义侯的回血也 是很恐怖的。■

### KINGSOFT 金山软件有限公司



怪物名業	等級	生命值	攻击技能	攻击取向
大鹏	80	600000	风云信动、雷动九天 冰风暴、冰封万里	主动
T.	最小攻击	最大攻击	防御	经验
40.00	300	350	700	8000
100	.!!没地点:	碧游宫五层		

70 级以上的技能书

五岳朝宗、落地斩 1000000 80 风林火山、三昧真火 最人攻击 最小政市 \$5 額 350 700 8000

持殊掉落物品; 80 级黄金武器、80 级绿色装备、70 级法

<b>6抽火账</b>	無難	华金旗	政小技术		philip	lifa -
1 2	级法宝、	70级以上的	技能书	_		
3	特殊掉得	物品: 100	级黄金武器、	100	级绿色装备、	70

怪物名称	等級	生命性	攻山技能	攻击取向
蛟龙	100	1000000	十方烈火、冰风暴、 雷动九天、风云雷动	主动
	最小攻击	被人攻山	防御	经验
	250	271	800	10000
12	出没地点;	东瀛		
B. D.	15殊掉落物	5品: 100 级	黄金武器、100级绿色等	备、70级
	V4-51 70 4	BE SALED I - OCTAN BE	6 dt	

怪物名称	等級	生命值	攻击技能		攻击取向	
螭龙	100	1500000	五岳朝宗、早 玄女补天、倾城		上动	
	最小攻击	最大攻击	防御		经验	
	218	235	1000		10000	
	出没地点:	方丈				
X "	特殊掉落物	特殊掉落物品: 100 级黄金武器、100 级绿色装备、7				
	级注字. 76	级以上的特	能书			

怪物名称	等級	生命位	攻击技能	,攻击取向
虬龙	100	2000000	<b>小</b> 详	主动
	最小攻击	最大攻击	防御	经验
7 A	190	204	1200	10000

级法宝、70级以上的技能书

怪物名称	等級	生命值		攻击取向
不义候	100	不详	旱地雷、火光斩、 风林火山、雷动九天	主动
?	雷抗	上抗	冰抗	火抗
	100	0	50	500
	出没地点: 蓬莱 特殊掉落物品: 诸侯之书			



林客栈是个神秘的地方,凭着大掌柜孟凡能够让江湖上过一成 的子弟都尊称一声老师的人面,所有到这里的人,不管是正是 邪都不会发生冲突。因此,只有在武林客栈你才能见到许多行 色各异的江湖人士,并且从他们的谈话中得到诸多江湖上的消息。也许, 某个天大的秘密便是从这里引出的。

近日,武林客栈里又来了不少客人,所有的房间都已经被住满,所有 的酒桌都被坐满,场面着实热闹。孟凡大掌柜的脸上摆着一幅似笑非笑的 神情, 看着这些眼搏往来的客人, 谁也不知道他的心里在盘算着什么。突 然, 个客人用力地大拍着桌子,嚷道:"老子算是栽了! 最近江湖传闻渡 海西夫有金山岛,其中宝物无数,更有传说中的黄金图谱,任凭来者采取, 可谁知到了那里,才知道有伏波、破浪、桑风三大95级巨头看守,老子和 几个兄弟去的时候正赶上他们集体寻岛,幸好老子功夫还算过得去,捡回 条命,只可怜我那些兄弟,逃得不及时被他们秒杀。唉~可恶那骗了还要 了我们每个人五百两的船费,可惜啊,可惜!"说着说着就流下了眼泪,也 不知道他可惜兄弟还是可惜那五百两

他旁边的一个瘦脸汉子言道:"大哥不要难过,等咱们拿到那黄金图 谱, 打造出黄金装备, 定将那伏波、破浪、乘风抓来千刀万刮, 祭奠死去的 兄弟。"先前那人连喝了几口酒,只是摇头。

这边静下来,其他客人并没有闲着,仍是三言两语的闲聊。只听一个 青衣汉子说道:"听说最近又出了不少新鲜事。"

- "什么新鲜事?"坐在他旁边的 个黑脸汉子问道。
- "你还不知道么?最近江湖上正邪各派都开始大力培养后学新进,各 门派的弟子都获益非浅呢。"
  - "哦?有这样的好事,怎么咱们帮没有动静?"
- "咱们帮主一向对江湖纷争置身事外,也不准咱们搅进那些说不清 道不明的 正邪之争,不过看帮主的意思,好像也有培养后辈子弟的打
- "都是些尚未出师的后辈,能有多大的空间给他们发挥?" 青衣汉子刚要摇头说不清楚,对面那桌一个身着道袍的道人先发了 is.

"这位兄弟有所不知,最近邪派势力渗入中原,准备助那金狗染指我 锦绣河山,江湖上的正义之士虽然同仇敌忾,不过后续力量尚显不足,故 此各派开始准备大力培养新人。想必贵帮帮主也是有此想法,这真是英雄 所见, 不谋而合啊。"

青衣汉子和照脸汉子相继点头称是,那道人继续说道:

"如今能壮大各门派基数的方法只有在为新入派的弟子们提供更多 的锻炼机会。刚一入派自然有很多地方还不熟悉,所以门派中都给新弟子 们安排了不少能够了解行功运气法门的讲解和实际演练。等弟子们的辈 分到达 1 阶之后基本便能了解到自身的特长了,这样可以更好的让弟子 们知道自己今后的道路应该向着何种方向发展下去。"

黑脸汉了看右道人又看了看青衣汉子,说道:"这方法好,当初咱们 入帮后总是摸不着头脑,基础没打好,见识也是少的很,到现在也只能算 是帮里的二、三流的角色, 江湖上能知道咱们兄弟的估计没几个人。"

青衣汉子说道:"道兄,有了这些基础上的训练,之后该如何?"

道人手将胡须,言道:"看二位都是血性汉子,也不防告诉二位知道, 也好助二位为贵帮献计献策。在这国家危亡之时,我辈也不必顾及什么门 派之见了,且听贫道慢慢说来。"

"伙计,来盘五香豆腐干,再来一盘酱肉,一坛仙人醉。"青衣汉子和 黑脸汉子边点着菜边移桌到道人那边坐下。

道人微微一笑,说道:"二位还记得当初自己在帮里是如何走到今天 这一步的么?"

黑脸汉子苦笑道:"道兄不提倒好,一提过去那段经历,我至今不敢 回想。当初怎一个苦字了得,过的日子比出家人还要清苦,有时候练功不 当更有走火入魔的危险, 帮 上和各长老忙于杂事, 弟子们的生活起居便管 理的很少,有时候某个弟子莫名其妙的就消失了,唉,我们兄弟俩能熬到 今日已经算是幸运的了。"

"正是如此,贫道门中亦有类似事情发生,为避免很多弟子中途夭 折,如今掌门下令,在众弟子未出师之前便要多多外出历练,并且各派之 间已经做好布置,每阶弟子都能有适应各自阶段的任务领取。不要小看这 些任务, 完成之后可谓是名利双收, 更能增加自身功力获得更多奇珍异

### KINGSOFT 金山软件有限公司



### 宝。乃是一举多得的好事。"

"道长也图名利么?"

"哈哈,这倒不然,只不过此乃因果循环之理,有施必有得,亦为一种 激励弟子们继续勤修的方法。如果看重所得,那么其中的过程自不能体 会,且其中的秘密也会被利欲所掩埋。不过这种想法也是贫道一相情愿, 难免不会出现二位所说追逐名利之人。所谓人各有志、本是无法限度之

"道长言之有理。等我二人回到帮内,必将这种方法告知帮主,也算 为武林的奖励尽一份微薄之力。只是, 听说金狗旗下的天忍派等也有动

"贫道亦有所耳闻,可能经过长期战争,正邪各派都有所损耗,五毒、 天忍二派行动诡秘,想来不会坐以待毙,咱们能想到的他们未必想不到。 所以还是早做安排多多积蓄实力为好。"

此时店伙计端上酒菜、并递给青衣汉子一张纸条。青衣汉子接过一 看,大吃一惊,只见纸条上赫然写着:张宗正来了。

要知道,青衣汉子和黑脸汉子所属的帮派是和朝廷作对的,张宗正是 如今官府中专门委派捉拿朝廷要犯的人,此人武功高强,至今未逢敌手。 此时他来这里, 难不成是想将这里的江湖人士一网打尽?

青衣汉子将这消息告诉了黑脸汉子,并将字条拿给那道人看。

道人看后,心道:怎么他来了。表面并没有什么动静,仍是吃着那盘五 香豆腐干,并示意青衣汉子和黑脸汉子不必慌张,且先看清形式再做打 算。二人自与道人先前一席对话,便感觉此道人值得信任,也就随道人一 起吃起他们的酱肉来。

过不多时,只见客栈门口被一人影挡住,见此人官服官帽,气字不凡, 一看便知是内家高手。青衣汉子抬头看去,果然是张宗正无疑。只是不知 那店伙计受谁指使要给自己递这纸条相告。

张宗正环视了一下客栈,向正在柜台前算帐的孟凡点了点头,便径直 走到道人那桌边坐下, 青衣汉子和黑脸汉子立时绷紧了神经戒备起来。张 宗正目不斜视的看着那道人,突然一指戳向道人,正是武当派的绝招怒雷 指。只见那道人伸出双筷一夹,臂腕一绕,便化解了这一攻势。张宗正见 此,马上起身抱拳行礼道:"弟子参见师叔,刚才冒犯处还请师叔原谅。" 那道人也不抬头看他,只是摆了摆手示意他坐下。其他桌上的人见此情景 无不诧异,看这道人年纪不大,想必绝不会是武当掌门道一真人和在外云 游的道清真人。除了这二人武当派难道还有道字辈的高人么?其他人是疑 感,青衣汉子和黑脸汉子是满脸惊讶,他们怎么想不到眼前这道人是张宗 正的师叔。

此时,张宗正看了下二人,便对着那道人说道:"师叔,你怎么和这二 人在一起?你可知道他们是朝廷要抓的钦犯。"

那道人也不看他,轻轻的说道:"什么钦犯不钦犯的,国难当头,一致 对外,我只知他们没有做对不起天下百姓的事情,倒是朝廷屡次和金狗议 和,简直丢脸至极。"

张宗正不答话, 狠狠地瞪了二人, 然后说道: "师叔, 此次我倒不是为 了提拿此二人而来,看在师叔的份上就放过他们。倒是要请教师叔另外一 件事情。"

那道人说道:"有什么事情你还办不了么?"

张宗正皱了皱眉,言道:"此事有些棘手,还得请师叔帮我定夺。

- "你先说来听听。"
- "师叔可知这'野叟'?此人飘忽不定,在各处都有其踪迹。
- "不但知道而且见过,此人也触犯了朝廷么?"
- "师叔有所不知,这人倒没怎么触犯律法,但是此人与'山河社稷 图'有莫大的关系。"

"山河社稠图?!"道人眼中一切。

"正是。近来,此野叟到处与武林人上邀约,让很多人为他做事,不是 寻找什么物品,就是帮他买什么东西,更奇怪的是,他还让很多人收集什 么地理图志,说是与山河社稷图有关系。当今朝廷最看重的就是这份图, 因此也想从野叟那里得到消息。派过几次人去找这野叟,可是这野叟给那 些人安排的事情更奇怪,有的给安排需要杀多少人,有的给安排需要有一 定江湖威望,有的还被逼着去前线打仗。只要能完成任务回来的人他都会 给些奖励, 而且还说完成了20次和400次他安排的任务后会得到更特别 的奖励。"

"那不是很好么,此法激励武林人士有所作为,你又在这里发什么 愁。"

"师叔,我愁的是山河社稷图啊,要知道如今武林里龙蛇混杂,难免 有些图谋不轨之人要夺这份地图。如果这图落到金狗手里,这可如何是 好,而那野叟又是不管什么门派的人都给安排任务,奖励也是依他个人喜 好给予, 万一他把山河社稷图交到了金狗奸细的手里, 那咱们江山就再难 保住了。"

"喇,你这么说倒还像是我派弟子。你要我怎么帮你?"

"只要师叔能让咱们中原武林的仁人义士都去找这野叟,用更多的 人数来争取获得那份山河社稷图的微小可能,我想即使有金狗的奸细来 抢夺也要让他拿得到却问不去。"

"好!为了江山社稷,此事我接了。"说罢,道人环顾四周,只见其余桌 的众人都在看着自己。道人运起玄门内功,朗声说道:"武林客栈的各位 江湖朋友们赏脸,在下法号道二,乃是武当派道一真人的师弟。如今国难 当头,想必刚才我张师侄的一番话有心的各位都听到了,请各位英雄转告 各自同门,绝不能让这份关系到江山命运的地图落入奸人的手里。但凡有 血性的朋友,咱们问去拜访野叟老人。"

此话一出,整个武林客栈的人轰然叫好,那肯衣汉子和黑脸汉子也一 并答应回到帮内将此事禀明帮主, 让他率领众兄弟也一起助中原度过这 场战乱浩劫。先前那个被人骗了的汉子也决定先以国家为重,个人私仇暂 放·边。

张宗正再次拜了师叔, 刚要准备离开, 忽然想起一事, 便对道二说道: "师叔, 听说单思南下山了, 据说少林派的玄觉大师, 天王帮的'义公明' 王佐、娥眉派的清晓师太、昆仑派的璇玑子、丐帮的何人我、翠烟门的嫣晓 倩、五毒的白莹莹、唐门的唐不染也都开始现迹江湖,怎么各门派的高手 不约而同都出来了,师叔可知道是怎么回事么?"

"不愧是官府中人,消息很灵,不止这些人,我告诉你,武林盟主独孤 剑也重出江湖了。"

道二说的轻描淡写, 可张宗正听着却如一个晴天霹雳, 独孤剑消失多 年,而今重现江湖,难道这武林真的要再出现一场劫难么。

道:见张宗正漠然不语,感觉他身在朝廷也有些不得已的苦衷,所以 慰藉他道:"你也不必担心,这些人的行踪大多出现在风陵渡、长白山、莫 高窟和莫北草原,不会到你皇帝老那里闹事的。"

"多谢师叔提醒,只是这几个地方都是极危险的地带,他们去那里做 什么?"

"这我也不清楚,据说这些地方盗贼聚集,有不少携带着奇珍异宝, 更有不少拥有打造神兵利器的矿石, 想必正是吸引这么多高手前去的理 由吧。"

"师叔也要去么?"

"先助你完成大计再说吧。"

张宗正点头称谢,又拜了师叔便离开了武林客栈。

而武林客栈的大掌柜孟凡,将这一切都看在眼里,他仍是那样一幅神 情,滿脸的宴容透着一丝神秘,谁也不知道他在想着什么。■

# 而道 治(目标软件

天骄 [》的人,可能进入《天骄 Ⅱ》的第一个感觉就是,画面比以前 明亮了,人物比例也变大了很多,色 彩鲜明,诸如升级、喝药水等等动作都有宏大的 特效,一扫一代昏暗冷峻的感觉。各种指令快捷 键及玩家、NPC 等状态显示均紧靠边角,使得游 戏的可视范围比较广大。操作的简化,画面的转 变以及游戏任务的增强,使《天骄Ⅱ》看上去, 如获新生。

### 职业清晰、升级清道

游戏中共有侠客、巫师、祭祀和刺客 4 种职 业,各有2种性别5种头像。目前内测阶段,官 方只开放了男侠客、女巫师和女祭祀。从人物设 计上看,角色刻画略显简陋,好像一个尚未完成 的雕塑, 最重要的五官还处在有待雕琢的阶段。 不过当人物披柱整齐后,那一身劲装锦衣也着 实显得气字不凡,换装系统的效果还是不错的, 头饰、衣服、鞋袜的改变都可以清晰分辨出来。

角色的升级方式很独特,采用了5小级升 大级的方式,每升1小级HP,MP便会自动补 满,升一大级会自动提升人物各项属性能力,免 去玩家手动加点造成错误分配的情况发生。笔 者本人比较喜欢这种方式,在目睹过不少游戏 中单一极端的自主加点方式造成很多畸形角色 出现后, 个人认为由系统本身给予角色固定的 能力提升, 才是使游戏中各职业更能稳定平衡 发展的基础。

### 五行世界、衣慧自足

游戏中,每个角色在达到12级后便可以通 过完成任务确定自己的五行属性, 金木水火土 各有自己的属性发展方向, 比如选择金系的角 色会在攻击力方面有显著成长, 选择上系的角 色则会在防御力方面有明显提升。这还只是角 色属性中的主修属性, 此外角色还可以选择一 种辅终属性, 这样便增加了角色的更多变化。





说到五行,我感觉《天骄Ⅱ》简直就是 个五行世界,甚至渗透到了玩家角色的每个方 面, 诸如五行属性装备、五种属性的敌人、五行 材料、甚至连一些任务也会与五行扯上关系。 尤其是在游戏中举足轻重的装备,通过对五行 材料的合成打造,可以获得绝无仅有的防具武 器哦。

四种职业都有属于自己的装备,除武器外 可穿着的装备包括头盔、铠甲、靴子、护腕、项链 和戒指六种,每种装备都会有针对性的提升人 物不同方面的能力值。所有的装备又分为白、 蓝、绿、黄、红五个级别。商店里只提供给玩家普 通的白色装备,要想获得更高级别的装备。需要 收集各种怪物掉落的材料来打造合成。由于高 级装备大都由材料合成, 所以材料也会分为五 个级别。通过炼造可以由最低的白色提升至最 船的红色材料,玩家打造的装备变化更加繁多。 此外,游戏中还提供了套装,这对于目标的老玩 家们应该很熟悉了。所谓套装,指从同一怪物身 上所收集的各种材料经过打造合成所提炼出的 六种装备。此套装内各装备属性相同,全部穿戴 后会激活更强大的隐藏属性来提高人物的自身 能力。蓝色以上的装备不仅能力强,在外观上也

> 会有所变化,人物穿着之后会根 据属性不同泛出各种光芒,使角 色平添了一份绚丽色彩。笔者每 次进入游戏,都可以看到聊天频 道内各种材料的买卖小绝于目, 可见套装对玩家的吸引力是多 么的大。

### 任务完善,战技型样

玩家刚出生,便要开始马不 停蹄的做任务了。《天骄Ⅱ》的 任务分为主线任务、支线任务和 打工任务。主线任务会逐渐让玩

家了解整个游戏的故事发展, 并根据玩家所选 择的国家展开丰富的情节。支线任务则是各村 庄 NPC 的一些小任务, 比如为某某收集一些材 料或者帮助某人铲除恶霸之类。而打工任务则 是为了方便玩家挣钱挣经验,可以重复完成。

《天骄儿》中的技能也是丰富多彩,分为主 技能和子技能, 子技能可以影响到主技能的威



力,不过予技能需要玩家使用特定五行武器时 才能起作用。根据角色所选五行的不同,还会出 现适合五行共修的技能, 适合主修属性的技能 和适合辅修属性的技能。据了解,主技能和子技 能总和超过600种以上。笔者现在也只是学习 了不到10种而已,看来,更多的技能将会在以 后逐渐开放。

另外,游戏中还会有很炫目的坐骑系统,这 些坐骑不仅美观,而且还很实用。可惜目前官方 还未开放, 无法得以体验, 也只有等待诸位看官 亲自前往以窥其妙吧。

《天骄』》给我的感觉是中规中距,很多东 而传自前代, 有行系统更是表现突出, 几乎决定 着万事万物的存在。记得我当初刚开始玩《复 活》时,也曾感觉不过如此,但是当我看到了隐 藏于游戏中的诸多感人的故事后, 我开始逐渐 喜欢这个游戏了,哪怕把他当成一部小说去看, 也值得一试。《天骄Ⅱ》或许就是这样越深入越 特彩吧。■



### 庞大的背景地图

我被《天骄Ⅱ》的故事背景吸引而来,也被 庞大开阔的游戏疆上震撼了一把。楚国都城寿 春、赵国都城邯郸、齐国都城临淄,众多历史名 城纷纷登场,而每个国家都会有10个以上的地 图,以及5个新手练级地图。封闭内测时,光楚 国 一个国家我都没能能逛过来。而像秦国大将 白起活埋四十万赵国大军的长平, 在游戏里也 是地图之一。可惜的是,有如此庞大和别具特色 的背景,却只是把这一切作为陪衬,在人物设定 上笔者很是不满——诺大的战国时代,却只有 4个职业,剑客、巫师、刺客、祭祀。于是不禁要 何,这是中国的战国还是欧洲的战国。



### 声统的游戏画面

当我初次登陆游戏的时候,说老实话,对游 戏画面并不满意,由于最近国内网游界大肆流 行 3D 画面, 个个都是精美绝伦。而《天骄Ⅱ》却 依然坚持 2D 画面, 难道是认为中国水墨山水画 风格,只适合用 2D 来表现么。为此我特地上官 方网站查了一下, 官方提到他们自主研发的 GFX 3D 图形引擎提供强大的图像表现力支持, 具有同屏10万个多边形的表现能力, 画质已经 可以达到 Unreal (虚幻) 引擎。我只能无语。用 1024X7678 分辨率, 画质精细, 依然没觉得哪里 独特。一路坚持下来,终于离开了新手村,进入 大城市——寿春,我才眼前一亮,好漂亮的城 市,热闹的街市,错落有致的房屋,干净的色彩, 的确比大部分韩国泡菜简单的城市结构强多 了。当然由于游戏是 2D 画面, 所以运行配置还 是非常低的,推荐配置也不过是 P3 800, 256M、 GF2 32M。相信对于很多网吧来说,可以很流畅 的运行这个游戏。

### 复杂的合成打造

游戏里的低级怪物都是些小动物。身上没 什么钱财, 不过却可以打出许多不同颜色的材 料,例如新手村周围的锦鸡,就会掉下羽毛、鸡 冠 一类用于防具上的合成物品。起先不知道怎 么用,后来到了下蔡,终于学会将收集的材料交 与方士来提升等级,大体是27个白色材料=9 个蓝色材料=3个绿色材料=1个深红色材料。 而铁匠可以帮你把材料变成装备,当然是要给 钱地。合出的装备也分等级,蓝色的属性要比白 色的好很多,我曾经用白色的豪猪皮合盔甲(6 级)合出防御+8,而用蓝色的兔子皮合成的盔 甲(5级)合出玉兔盔甲防御+10。当然,后期大 家最好还是用绿色材料来合装备,这样不仅装 备防高攻高,说不能定还能暴出一些特殊属性, 例如附加攻击速度等等, 而且绿色材料合出的 装备是可以发光的。众多不同的合成方案可以 让玩家 DIY 出自己的装备!

此外,装备也被赋予了金木水火上五行属 性,不同属性的材料合成的装备五行不同,就 连商店里出售的武器和防具, 也是分五行的



(真不知道他哪来那么多时间做)。准备一套 适合自己属性的装备,成了《天骄Ⅱ》玩家孜 西不保希望政贞的对象,利用不同的材料合出 不同的装备,可以说无论是在材料的获得几率 上,还是装备的可塑性上,《天骄Ⅱ》做的要比 同类游戏有趣的多! 如果还能将合成好装备给 与类似《奇迹》的宝石加成,那么装备的耐用 性競爭强了!

### 幽众的五行设计

《天骄!!》秉承了《天骄》和《复活》的五 行系统,并进一步发扬光大,用现在流行的话 来说: 五行金木水火土渗透到我们生活的方方 ifit this.

怪物的五行属性由名字后面的符号表示。 红色代表火,黄色代表金,灰色代表土,蓝色代 表水,绿色代表木。金克木,木克土,土克水,水



克火,火克金。五行相克相生,这种设定别具创 意,而在实际打怪中,由于怪物的属性会引起很 多不同的效果,例如杀金属性的豪猪,可以换火 装备去, 但在相同地图中, 又有一种水属性的蜥 蝎,所谓水克火,这就郁闷了。所以大家选择练 级点的时候,一定要详细考虑怪物属性。因为大 部分地图的怪物设计都有生克关系。所以在 定程度上增加了练级的挑战性。同样当你级别 变高后组队变得相当必要, 毕竟你一个人是不 可能通吃地图上所有怪物的! 这也无疑使游戏 的团队合作成为玩家的首要选择。

角色的属性在 12 级以后可以通过任务来 选择。五行的生克关系让游戏里永远没有绝对 的强者,在 PK 和国战中,绝对不会出现一种职 业称霸天下,想要成为强大的帮会,你只有"五 行"并进。

总的来说,《天骄Ⅱ》是目前国产游戏中还 質规矩的产品,简单易懂是这款游戏的优点,对 武侠类有特殊情感和爱国玩家比较有吸引力, 对于骨灰玩家,可能还需要在网游新元素方面 多下下功夫才行。不过,从目标一贯稳扎稳打的 风格来看。其也不失为一款继承了目标所有游 戏优点的网游,相信还是会赢得一部分玩家的 青睐的! ■

## 道 治(目植软件



骄 II 》大范围内测版本,与封测又有了很大 的不同,本次开放了一个职业及两个新国 -齐国和赵国。在领略了楚国江南水乡 的柔媚风韵之后, 玩家可以见识到北阔风光的豪迈壮 阔。新开放的两个国家都有20个场景,使游戏场景总 数达到了60多个,其中穿插的大量主线情节及支线任 务, 让玩家和众多历史人物有了面对面的接触。因为 《天骄 II》中的 上线仟务环环相扣, 支线任务也是数景 众多,目前赵国一方便开放了40多项任务,以下笔者 航对这些任务做个总结,供大家参考。

### : 赵国主线任务指引

### 任务~ 拜访郭守,赵重入籍

来到邯郸,首先到郡守府拜访郡守赵权 (333, 129) (注: 玩家等级至少到达 10 级后方可触发 此任务), 同他的对话可以了解洛阳发生的事情以及 加入国籍和晋见大王的条件。

在郡守府中到找到, 濱籍官赵载, 他告诉你要想加 入赵国必须为国家做出一定的贡献:杀人!盗窃国家机 密的门客奏任逃跑,想要投敌卖国,你的任务就是找到 并杀掉他,夺回国家的机密文件。通过大地图系统可以 看到在邯郸城左侧有一小村庄, 叛徒秦仟和他的同伙 就藏凿于此, 此处建议级别较低玩家与他人组队完成 任务。小地图上粉色较大的方块(表示该敌人为 BOSS 级)就是秦任,杀死他后可以得到任务道具"机密文 件"和"文王兑卦"。回报赵载后,得到经验值1000。

### 许条二 黑状岩仙

找到著名的毛遂先生(202.212)了解到平原君最 近身体不适,毛遂先生请你去武安寻找医仙术医问药, 接受仟条获得经验值 500。

到达武安后,与一老人对话得知若想见到医仙,必 须先杀掉危害 方的豪猪 王千矢,并得到豪猪 王胆后 医仙才会相见。武安城附近有很多豪猪,不过通过小地 图找到豪猪王并不困难。得到豪猪王胆后交给老人,得 到经验值 600。原来老人就是医仙,对话后知道如果想 炼成仙丹,还缺少主要材料:虎蛟毒囊。没办法,只得再 去"长平"杀虎蛟,得到10个虎蛟带囊后交给医仙,终 于凑齐了炼丹的材料。对话后得到经验值 600 以及任 务道具"仙丹"。将仙丹带回邯郸父给毛遂、得到经验 值 800 和物品"旭目环"。毛递十分高兴, 于是向平原 君举荐你,现在可以去拜见平原君了!

### 任务三、拜见平康、铲除郭纵

到"平原特价", 192. 227) 找到平原村, 对话后得 知晋阳的大铁商郭纵素有叛国之心。平原君让你去晋 阳拜见守将,他会告诉你下一步如何行事,得到经验值

到达晋阳郡守府(72.241)找到守将庞暖,了解到 郭纵正在铁矿盘踞, 四处投下剧毒, 导致许多赵军士兵 中毒。并与城外的一支秦军里应外合,成犄角之势,很 难对付。庞暖让你到城外的秦军营地杀死秦军首领,看 是否能够得到解药。通过大地图到达秦军营地,杀死秦 军将领后得到任务道具"解药"。回报庞暖,得到经验 值 1600, 并接受下一步的任务, 到城西的铁矿中铲除 郭纵。杀死郭纵后得到任务道具"文主离卦"。回到邯 郫将情况报告给平原君后(得到经验值1800),他推 荐你去见上卿蔺相如的门客阉舍。

### 任务四.上剪门客

到达蔺相如府邸(429,149)与门客蔺舍对话后了 解了关于蔺相如出使秦国以及用和氏壁交换城池的事 情, 蔺含请你追赶增援廉颜的乐乘将军, 向他说明事情



的原委轻重,并拿到蔺相如给廉颇的密信,将信亲自交 给驻扎在灵寿的廉颜。得到经验值 1200 以及任务道具 蔺相如今碑。

### 任务五.一时家信

通过上一个任务得知乐乘将军现在应该在巨鹿一 带,找到乐乘后,向他说明了事情的原委,却意外得知 装有密信的辎重车已经被几个逃兵偷走。至今下落不 明,事关重大,马上出发前往东面的巨鹿泽将逃兵正法 并找同辎重车和密信。到达巨鹿泽后杀掉60名逃兵, 找到一名手持弓箭的逃兵,从他口中知道了辎重车被 不知名的怪兽抢走的离奇事情, 你听后决定到巨鹿泽 东面调查此事。此处果然有许多身形巨大的怪兽(都 是 BOSS 级),一阵拼杀后找到了怪兽头领"犀魁",杀 死它得到物品"辎重车"。回报乐乘,了解到巨大怪兽 是以剧毒为食的爆集,而且辎重车上还被人下了剧毒, 所幸密信完好。辞别乐乘,去往灵寿拜见廉颜,得到经 验值 2500 以及葡相如今牌和葡相如的信仰 在灵寿城中 找到了廉颇,向他讲述了事情的经过,廉颇听后让你留 在军中听用,并让你去找司马尚(126.212)看看有没 有可以帮忙的事情。

### 任务六 贯寿军营、燕军粮道

找到司马尚后,通过与他的对话了解到他对年轻 人素有成见,而此时秦军降将郑安平离开了军营,很可 能投奔正与赵国交兵的燕国, 定要杀死郑安平,证明 自己的实力。到达灵寿城北面的一处高地,发现了郑安 平及其亲兵, 任务完成后回报司马尚, 得到经验值 3500,并接到下个任务,杀死在中山王陵祭祀的王子姬 炎,永除后患。中山王陵分地面和地下两层共三部分, 姬炎在地上的大殿广场。完成任务后,回报司马尚,从 密信中得知了燕军统帅辛剧之子辛烈已来到了灵寿城 外的燕军大营,并带来了机密的燕军粮道图,如果能够 切断燕军的粮道,就能使其退兵。

将信转交给廉颇,他让你潜入燕军大营,从辛烈手 中夺得燕军粮道图。在燕军营地深处(72.189)找到辛 烈, 杀死他后得到任务道具"文王震卦"和"燕军粮道





图"。回到灵寿将粮道图交给廉颇,对话后得到新的任 务,到咸阳解救蔺相如并安全带回和氏壁。

### 赵国支线任务指引

### HE ME

首先是一些简单的获得经验的小任务。

- 1,答应郡守府中的姬宽(206.127)追查宫变。就 可以开启"大师邹衔"的任务,得到经验值400。
- 2、接受郡守委托猎获5只野猪腿,可得到经验值 500
- 3、在邯郸英文处,领取追回《庄子》竹简任务,杀 死严二,可得到给验值750。
- 4、找邯郸的公子卓领取任务,杀死城北的蜥蜴获 得 10 个蜥蜴卵, 得到经验值 1000。
- 5、答应街上的老妪赵括之母,去长平战场找她儿 子的遗物。在旧战场找乞丐,对话后得到"赵括玉佩", 得到经验值 1000。

复合任务为"邯郸学步"。首先找幕天行对话,帮 助他寻找邯郸步态的精义。分别向鹿公(得到经验值 450)、伍长曹规(得到经验值450)、向逸(得到经验 值 450) 询问走路的奥妙, 然后找到城中的 [匠乔妙询 何能否打造一种"巧步靴",得知需要5根虎蛟腿骨就 能制作。城外有许多虎蛟,将腿骨交给工匠后可以得到 任务道具巧步靴和经验值 650。将巧步靴交给幕天行 后,没想到鞋不合脚,忙了半天连声感谢也没有,所幸 最后得到金钱700。

### 武安

经验任务有,协助麻丘抓捕逃跑的猴子,任务是杀 死 40 只猴子, 奖励经验值 100。此外找武安裘九. 接受 任务去杀掉发战争财的团伙, 任务完成得到经验值 1000 和武器一样。

复合任务"长平冤魂"。在旧战场遇到墨服,他说 长平附近怨气极重,冤魂们给这里带来了很大的危机, 你决定杀死这些冤魂。杀死冤魂后, 回报墨服得到经验



值 1100, 他发现冤魂虽然消散, 但是大量的怨气仍然 存在,需要找一样东西祭奠亡魂,才能消除怨气。来到 武安见到豆腐匠,得知他发明了一种食品叫做白起肉, 但是有人冤枉他做豆腐害死了人,被看押的他没法做 白起肉给你,你找到酒店老板幕白,施巧计得到了"白 起令牌"以及经验值300,金钱800,并得知了事情的 真相,帮助他洗清了冤情,得到白起肉,交给墨服,任务 完成。(得到物品香凝头饰和经验值800)

### [景阳]

简单任务有:1、协助触龙获得郭纵编写的《郭纵 炼铁书》。到达铁矿后杀死郭纵门客法师,会随机得到 铁 传。将书交给触龙,得到一样装备和金钱 1200。2、帮 平阳君从韩王后手中夺回幼子。杀死看管小孩的韩钺, 将儿子还给平阳君,得到经验值1400和一样装备。

复合任务"谁是谁非,晋阳孤精"。晋阳的老妇怀 疑自己的儿媳是狐狸精变的, 可是儿子和儿媳的感情 很好, 自己又没有证据, 所以一直把这个想法藏在心 里。晋阳附近的狐狸精越聚越多,城里关于狐狸精的传 言也是越传越邪乎, 老妇终于有些坐不住了, 她拜托你 去查明真相,但尽量不要惊动自己的儿子。你与儿媳妇 对话,并没有发现什么问题。(因身上无封妖镜所以没 有什么反应) 找郡守对话后他托你杀掉晋阳附近的狐 狸精,找方士对话可以得到任务道具"紫铜封妖镜" (可封住妖怪原神) 当完成晋阳狐精的任务后(得到经 验值 1000),再找到儿媳,她会因为发现你身上浓重的 狐精气息而暴露自己,你因此发现了她是孤精的事实, 但是同时也知道了这些狐精出现的目的。原来, 儿媳是 这些狐精的首领,她来到人间本为了加深够为,但是却 爱上了人世的生活,并且打算维持现状。可是天不遂人 愿,最近她感觉到从铁矿附近散发主来的一股浓重的 杀气,经过查探她发现原来郭纵为了加强自己的实力, 私下豢养了很多」古巨兽——朱庆、最近郭纵密谋叛 国的事情暴露了, 他还来不及反应就已经被制在自己 的铁矿之内,这样一来就没人喂养这些朱灰,巨兽们逐 渐变得疯狂起来,随时有可能冲到晋阳来吃人。孤精为 了保护晋阳,开始召唤附近的问类,集合所有狐精的力 量对抗朱灰,谁想到这些狐精都被你封印在的铜镜之 中,即使现在解除封印它们也无法迅速恢复,晋阳成危 在旦夕。你决定担起这个重担,到铁矿杀死朱沃,消灭 朱厌王。儿媳让你将铜镜交给她,她用解封术释放出被 封印的弧精的力量,得到这些力量的你能力大增(暂 时提高能力的一种属性,做不了就不要这段了),来到 铁矿系死 30 只朱厌和朱厌王, 再与狐精对话, 她感谢 你并决定离开这里, 你功她不必如此 : 得到经验值 2000), 再与老妇对话, (得到经验值 1200)任务完成。

### 巨鹿

简单任务:

- 1、找村长领取杀60只善翼的任务,奖励是经验值 2500 和一样装备。
- 2、协助巨鹿酒店的酒都查询灵寿酒坊断货的原 因,与灵寿酒坊老板对话,得知楚国剑客抢夺灵寿的酒 曲,使酒坊停产。杀死这些剑客,找到灵寿老板对话,得 到"酒"和经验值3500。再与巨鹿了老板对话,得到金 钱 1200。
  - 3、帮王宫禁卫收集狐狸腋皮,杀狐狸得到狐狸腋

皮交给禁卫,可得到金钱 1500。

1、巨鹿上兵交给玩家戴灭潜入巨鹿的燕国探子的 任务。探子在巨鹿泽、杀死他们获得首级交给士兵、将 得到经验值 2200。

复合任务"无米之炊,叶公好龙,屠龙之技"。媳好 的婆婆要吃龙肝,你决定帮他找到龙肝,据说火寿的叶 公知道龙的消息,在回答叶公两个问题之后,叶公告诉 你,虽然他不知道龙在那里,但是知道屠龙之技的屠夫 必定知道,还让你带龙给他看。屠夫让你去中山王陵地 宫的三层杀一只大龟来证明实力。杀掉大龟、得到物品 小乌龟和乌龟肝。交给屠夫后对话完成屠龙之技任务。 将小乌龟交给叶公后,完成叶公好龙任务,得到经验值 2000。将乌龟肝交给巧妇后, 无米之炊任务完成, 得到 经验值 2200。

### [ 灵寿]

简单仟条:

1、在灵寿军营中遇到赵国密探的首领,了解化妆 之道,并答应帮其寻找狍鸮的面具。杀死狍鸮得到20 个面具交给首领,得到经验值 1500



2、与田怯对话,协助他猎杀中山王陵的死熊和豹, 得到熊心豹胆(各5个),可得到经验值3500.

复合任务1"韩国机弩"。在灵寿遇到一伙赵军正 围着一个燕国土卒打扮的人,上前对话得知他正在运 送一份密件,不想被赵军当作奸细抓了起来,他只知道 上面记载着一件工具的制作方法。但不清楚具体是什 么东西, 他愿意巾密件换自己的性命。得到密件后, 把 密件拿给军中的上匠主管沈冠 (对话后得到经验值 1800),他看出这是韩国机弩的制作图,但是需要另一 军图样才能搞清楚。冉与燕国 1 兵对话, 得知运送实物 的另有其人,此时应该已经到达燕军大营,在燕军大营 外截4 运送队伍,杀死领队的得到另一半图样。将机弩 交给沈冠,任务完成后得到经验值3600和 样装备。

复合任务 2"父子之争"。 贾疾是个残疾的老兵, 他不希望儿子像自己将一生都倾注在战场之上, 他只 想让儿子在家务农。但是在儿子的心里,他一直以父亲 为榜样,希望能够在战场杀敌建功立业。但是由于父亲 的百般阻挠,他没能参军入伍,所以整旦与父亲作对, 贾疾为此很伤心。儿子要杀尸妖,得到尸妖腿骨为父治 疗腿疾, 已经进入 E 陵深处好多天了, 贾疾想找回儿 子, 无奈自己身体不灵便, 你答应帮他找回儿子。来到 王陵门口,见到了贾疾的儿子,原来他受了伤,他不好 意思这样回去,你答应帮他杀死相顾尸妖。得到任务道 具尸妖腿骨后,交给贾痛,得到经验值3600。贾痛答应 伤好后回去,找到贾疾,任务完成得到经验值2400。■



- ●同时在线玩家 4 万 ●在大数字模小峰会唯一空点推荐网络群戏
- ●第二届中国内络群战年会年度网络群战"会手指" 一"最佳包新奖"
- ●(lunam 怀蔽文玩家欢迎的十大网络游戏

★★ 幻西游 Online》 这款由网易公司完全 独立自主开发,耗时两年精心打造而成 的大型浪漫 〇 版网络游戏大作, 已经 陪伴喜爱她的玩家度过了一年的时间。在这一年 当中,该作品凭借其清新的风格,赢得了广大玩 家的支持和宠爱。成为目前首屈一指的国产网游 大作。值此梦幻周年之季。·系列自发或有组织 的活动纷纷在神州大地内展开,共同庆贺梦幻筒 岁生日快乐!

### **町闸:1月15日** 庙占,新东安商场

温馨浪漫的舞台上,一场幽默生动的"金 猴闹天宫"拉开了庆典的序幕。随后,网易集团 首席营运官董瑞豹先生向在场的热情玩家,及 国内近百家著名媒体百余名记者开幕词。对广 大给予《梦幻西游 Online》支持的玩家表示感 谢:展望了《梦幻西游 Online》 无限的美好前 景: 并表示《梦幻西游 Online》全体工作人员将 不负众望,不断的推陈出新,全心致力于将《梦 幻西游 Online》 打造为"中国制造" 王牌网络 游戏。在董先生的发言中并未公布《梦幻西游 Online》 后续作品的具体相关细节, 只表示在 2005年农历新年过后《梦幻西游》的全新资料 片将会与广大玩家见面, 其中必定会有更多集 时尚感、知识性和趣味性于一体新玩法等待着 大家去发掘,去体验。深爱《梦幻西游》的玩家 庆典随着杨千嬅清新舰阳形象

登上舞台再次达到了高潮, 现场不 时传来干嬅粉丝们的尖叫。在随后 的手机互动游戏环节中,一位现场 的幸运观众获得了千嬅亲笔签 名海报和由网易提供的精美奖 品。杨千嬅在台上又与主持 人进行了精彩机智的对 答,台上台下实现了充分 互动, 此起彼伏的欢笑声

引得商场里的顾客不住的蚌足观望。当主持人 问杨千嬅, 如果用 个字来形容 《梦幻西游 Online》在这一年里取得的成绩她会选哪个字, 千嫌说她会选"火"字,因为《梦幻西游 Online》上市后迅速火遍内地,成为 2004 年度中国 运营网游中的绝对精品。

为了预祝《梦幻西游 Online》的明天更火 爆,杨千嬅与華瑞豹先生及网易互动市场总监 黄华先生,一同携手用"梦幻火石"引燃了"梦 幻火坛"中的"熊熊烈火",这正预示着《梦幻 西游 Online》新一年的又一轮辉煌!

红红火火的梦幻周年庆, 在一片欢声笑语 中画上了完美的句号。





### 油点, 上下九广场

"梦幻周年 快乐兑现"大型路演活动正式 启动。本次活动内容丰富,现场设置"兑奖区"、 "游戏及拍照区"和"舞台区",快乐爆笑的趣 味游戏、华美绚丽的 Cosplay 展示、激动人心的 礼品大派送……活动现场人潮汹涌。观众朋友 全情投入,台上台下打成一片,掌声、欢笑声持 续不断,现场观众更有机会获得网易"梦幻西 游杨千雄广州演唱会 2005"的门票。精彩刺激, 超级好玩的梦幻周年庆路演活动, 让每 位到 场朋友心中的激情与梦想被完全点燃!



### DW 1 J 29 H 地点:广州天河体育馆

在《梦幻西游》周年庆玩法中获得入场券 并通过周年庆路演活动成功兑换到门票的玩 家,以及参加路演活动幸运获得门票的玩家朋 友,带着自己的情侣或好友,一起分享干嫜的内 地首场演唱会!现场爆满的热烈气氛,挥舞着充 气棒、荧光棒,高喊着"干嬅我爱你"的热情激



动的观众,让整个体育馆的温度直线上升!干嬅 与广大玩家、歌迷朋友共襄盛举,在场观众不仅 全情体验到千嬅带来的精彩表演, 更与千嬅。 起感受《梦幻西游》为我们带来的快乐和温馨! 现场杨千嬅小姐衷心祝愿网易 《梦幻西游》 周年生日快乐,并送出"梦幻西游喜庆 周年 大展鸿图更上 层楼"的条幅,观众们再次沸 腾, 网易梦幻西游杨千嬅广州演唱会 2005 取得 圆满成功!











时间:1月16日



新年伊始,《勢幻西游》再來重拳出下,全新的資料包 又在2005年內下新年,15年广大玩家见面了,新春經料包 据包含充满盆餐埠船的养育系统,再现四里与典文化学官 职系统 量身守住的休米玩去"梦幻玉牌" 趣味盎然的钓 虽活动等新奇有趣的内容,此外还有一些新的任务和活动 均已经排上日程。

养育系统是(梦幻西游)婚姻系统统扩展,为玩家展现 起对他/她进行各方面的培养,让玩家们在游戏中也能体 验生儿爵女的乐趣。

游戏根据磨朝时期的官员任职方式,设计了具有中国 古典特色的"官即系统",让玩家们在大連屬中的背景下 采身体验 下作官的经历。竟然中获得一定功绩的加多可 以得到朝廷的赞作,得到各种官臣称谓,成为一名种狂官 任职期间可以定期领取到廷的基础。同时代表1 理相 关政务,表现优秀的官员会得到升职,而政绩比较差的将得



"梦幻周年 同城玩家见面会"在全国各地 相继展开,热情的玩家齐聚 堂,共同祝福心爱 的《梦幻西游》生日快乐!

每 场见面会都是活动精彩,高潮不断。在 "同城伴侣,心有灵犀"这个活动中,表演的玩 家做出各种动作让搭挡准确地猜出自己想要表 达的词组,由于活动中的词组都很诙谐,玩家做 出动作后总会让观众捧腹大笑。随后的"机智 问答", 更是让玩家们在互相了解的同时充分 展现出自己的个性。随着现场活动的进行,一系 列的抽奖也在进行中, 众多幸运的玩家领到了 心仪的活动礼品:《梦幻西游》周年庆纪念海 报、梦幻精美钥匙链, 网易游戏表情包子、梦幻 胸章、网易一卡通点数卡以及网易新推出的网 游《飞飞》的可爱手机绳 ······

在各地压轴节目中,分别推出《梦幻西游》 周岁人蛋糕,在场玩家齐声为《梦幻西游》共唱 "生日歌",此刻各地活动达到高潮。边吃蛋糕 边玩梦幻, 成了本次活动网吧里独特的 道风 景,欢笑洋溢在每位梦幻玩家的脸上……玩家 **在品尝美味的同时**,也 深深地感受到 27(梦公

西游》所带来颁欢乐。 《梦幻西游》就有 掌声和欢笑声,在热 情玩家的真诚祝 福中度过了-周岁的生

到降职的处罚。官职的命名、官员的任务方式都充分考虑了 的方史特色和游戏P.系统平衡、二玩家体验到游戏P除了 打怪升级以外,还有更为广阔的随展空间利乐趣。

"梦幻玉牌" 是游戏中一语体用类的玩去。可以两人对 战,也可以里人二重被毛线。 通过交流未,玩家们在游戏的紧张刺激之争,也唯有机会得到很好的被处利自露。梦处卡 牌完全大琴也西游量身定在,主牌的类型与所谓与游戏内 容缺条紧密, 沅家在打牌扩战的同时, 能够对游戏中的各项 内容有更广泛的了解。

钓鱼是一项根有趣味性的活动, 玩家可以在一些特定 的场景,成功可应,每岸和对户对近,使用多等约色。钓到 的鱼种类繁多,有着不适的食中效果,有的过能存储与中 代替药层,起到得轻的下午和恢复产出一种了各种原

还可能的 得到更多收获。 除了需要一定







以中期战士角色需要大量消耗的药品仅为FP药品。 在打怪过程中游戏角色会得到大量的 HP 药品、MP 药品,此时就可以通过个人商店系统,将这些物品转 卖给法师类玩家。一般 50 级左右的法师基本上使用 的主要为 HP 恢复量 300 左右的药品, MP 恢复量 150-250 之间的药品。商店出售的 HP 类药品的价格 不算太高,而 MP 药品的价格就另当别论了。所以,在 个人商店出售 HP、MP 药品时,HP 药品价格设定在 商店价格的 80%左右, MP 药品的价格设定在商店价 格的 85%左右,都会有人来采购的。就 HP 药品 "面 包"来说,商店的价格为80元,玩家出售价格在 65-70 元之间,基本上都能卖出。此外需要提醒广大 战士系玩家,对于 MP 药水最好的处置方法不是卖 出,而是交换。用 MP 药水向法师玩家交换同等恢复 量的 FP 药水,这样就能节省 FP 药水的开销,从而也 就达到了我们精简细算、节约用钱的目的。

其二还有一点,那就是对 FP 药水的选购问题。活 力 900 的价格是 280 元,恢复量为 250,再看看与其 恢复量 3/5 的活力 500 的价格,却是 172 元。按照同 等恢复量比例换算,3 个活力 900 (840 元)=5 个活 力 500(860 元),同样的恢复量却相差了 20 元,对于 手头拮据的战士们来说,20 元也是非常宝贵的,所以 笔者建议如 FP 上限值达到 350 以上, 就应该选择使 用活力 900。这样一来随着时间的积累,节约下来的

就目前来看,法师系角色的开销是最大的、HP药 水、MP药水都需要大量的补给。虽说在打怪过程中能 够从怪物身上获取一定量的药水补给,但杯水车薪的 效果令众多法师美玩家还会颇感囊中羞涩。如何让法 师们多多挣钱? 养家糊口呢? 首先,我们应该明确,在 (飞飞)这款游戏中,法师的打怪速度是最快的,中等 级的法师角色已基本上可以越 3-4 级打怪,但与此同 时由于自身和怪物相差等级的原因,攻击力、防御力都 会有所降低,以至于造成 MP、HP 过度消耗。所以如何 在节约 MP、HP 用量上做文章,就成为法师们节约资金 的首要问题。HP 药品可以通过打怪获取,如越级打怪

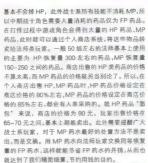


范围保持在3级左右,基本能做到收支平衡,如果还需 要过多摄取量的话,建议不要去公有商店采购,而是去 出售 HP 药品的玩家那里购买 MP 药品的需求量是最 大的,在越2级打怪的范畴内,每打死一个怪物,需要消 耗大约 150MP,基本上等于强力廣法药剂(大)的含 量,如要购买 MP 药水的话,请看一组数据 超级魔法药 水(恢复量 250,价格 240 元),中等强力魔法药剂(恢 复量 125,价格 106 元),也就是说两个中等强力魔法 药剂的恢复量 = 一个超级魔法药水,但是两者恢复同 样 MP 的价格却相差 28 元。以一组超级魔法药水为例, 如采用两组中等强力魔法药水加以替代的话,将会节省 2772 元。而等级提升一级,按照中等法师来算大约耗费 2.5-4组超级魔法药水,如此来看如换用中等强力魔 法药水,总共将会节约 6930-11088 元。看看吧,一次能 够节约 28 元,长久下来将会是多么庞大的一个数字。

其次,打怪中获得的 FP 药水,同样可以和战士系玩 家讲行 MP 药水的交换,这样一来也能减缓必要的开支。

### 圣职系

这是一个很特殊的职业,也是(飞飞)这款游戏 中唯一一个需要全部3种药水,来维持游戏讲程的职 业。所以 HP、MP、FP 对于圣职者来说、都是同等重要 的。由于是辅助性职业,所以攻击、防御在三种职业中 都不是最出色的。圣职者在使用攻击技能时,对FP、 MP都有一定的消耗,虽说自身有恢复 HP 的技能,但 如该技能等级过低还是不能起到很好的恢复效果,所 以说在游戏中期,HP、MP、FP对于圣职者来说,是同 等重要的。以此结论也就证明,圣职者在出售各种药 品上获取一定利益的空间,实属枉然。但在选取药品、 购买药品的方法上面,到确也能节省一点,详细方法 请参照上文中——战士系、法师系,对于 FP、MP 的选 取购买方法,这里就不再一一加以介绍。



句话说得好,钱不是 万能的、但是没有钱是万万不能的。在我们的生 活中这是一条至理名言,而它同样适用于(飞 飞》这个虚拟的游戏世界。在游戏初期阶段,新手各方面 属性能力都比较低下,再加上怪物爆出来的钱财较少,装 备的购买、各种药品使用、基本上每个人手头都不太富 裕。渡过初期阶段,此时游戏角色已有固定的发展方向, 钱也会越来越多。 练级、购买装备就成为每个玩家最大的开销。三种不同的 职业, 每种职业不同的练法, 都会给钱财的积累造成一定 影响。以下笔者对各种职业的挣钱之路作详细分析。

### 节约才是教意的都点

### 战士系

每次升级之后。游戏角色都会适当的提升攻击 力、防御力,依据游戏数据设定,所以战士系角色普遍 来看主要的特点就是---防御高、HP高。这也就侧面 说明,HP药品类道具,对战士系角色来说基本上无 用。当游戏角色达到 43 级之后,完成 43 级游戏任务, 可得到 +2 金刚耳环(+防御 60),此时打同等级怪





所有职业就选购装备而论、都是一笔重要的开 支。装备的好坏虽说不能直接影响到游戏流程整体形 态,但追求极品装备却是所有玩家心中的梦想。想省 钱? 那就要在装备的选购上下一番苦功。

首先来说说武器的择洗。武器是整款游戏中最主 要的物品道具,拥有一款好武器不仅能刺激玩家对游 戏的乐趣,同时还能满足玩家的成就感。(飞飞)游戏 角色的攻击力,在对怪物造成的伤害值与怪物同角色 等级之间的差异,具有一定的关联,所以《飞飞》三种 职业的武器选择具有一定的技巧性。现在大多数玩家 都是通过使用技能来攻击怪物,当依据现有武器使用 技能攻击怪物时,例如战士使用1次回旋+2次风轮、 法师使用 4 次旋风、圣职者使用 7 次圣光就能打倒怪 物的话,对于本级武器的选择就可以适当放宽条件。 因为,逐级武器之间提升的数值并不会产生太大的波 动,如两种武器都能在相同的技能使用数量上击倒怪 物,试问过分的追求极品武器,其具有的意义又在于 何? 无非浪费了大量金钱,其效果还是等价的。所以笔 者定下结论,在游戏中期阶段,武器能达到应有效果 就足矣,切不可过分追求极品。

再来说说防护诸县的洗择,两套逐级防具相差的 整体防御力大约在100左右,如此来看,防具的好坏, 将会直接影响 HP 的消耗量。战士拥有最高的防御力, 为此对于此项来说大可不必刻意的追求,但对于法师 和圣职者来说,情形就截然不同。为此建议法师和圣 职者在选择武器时,所节余下来的金钱,用于防护类 道具的购买上。一方面能够保护自身安全、另一方面 也能大量节省HP药品的开销。

当玩家组织的剧团达到 40 级之时,剧团技能中将 会出现"双倍爆率"技能,使用该技能之后,击倒怪物将 会得到与平时相比双倍的物品。同时再配以剧团 25 级 技能---"提升特殊物品爆率"的使用,将会大大的提 升装备、特殊物品的爆率。怪物爆出的各类药品多了,得 到的各类装备也多了,战利品获取率也高了,钱财也就 随之滚滚而来。这种方法的好处在于,一方面可以缓解 药品的需求量,节省购买药品的钱财,另一方面在得到 更多的装备之后,可以通过商店或与其它玩家之间进 总之通过剧闭是迅速积累资金的好方法。



战利品是玩家组建行会、提升行会等级的重要物 品。以前都会有人在游戏中收购各式各样的战利品, 但目前来看收购战利品的玩家越来越少,所以绝大多 数玩家都是将战利品卖给商店,或者留作己用。对于 那些不准备自己组建工会,或者已加入工会但不用捐 献战利品的玩家来说,将战利品卖给商店来换取钱 财,是明智的选择。中等级玩家获取的战利品卖给商 店,一般的价格都会在550-850元之间,升一级下来 获取的战利品大约有 150-250 个左右, 仅卖给商店就 最少能获得80000元。这也是生财发亰捷径之路。



### 3、法师越级打怪

本段内容,仅仅是针对法师玩家而言 众所周知, 法师可越级打怪,越级打怪的好处在于它不仅能迅速 提升角色等级,还能超前得到后期装备。对于超前得 到后期装备的法师来说,不仅能解决今后自身的装备 问题,还能拥有其他职业的高级别装备。将获取的高 级别装备转手卖给其他有需求的玩家,将是一条不错 的生财之路。■

以上是笔者通过一个月以来的碎块短验, 所感结出 《飞 5》样钱之法 全文內容毕竟为一己所想、比必定有不完善之 处、望各位读者房函 (特別鳴樹,河北服务器 万事无忧耗 家、做酸紫葡萄玩家、感谢他们提供法师、圣职者、相关资料



# 網易 NETEASE

我们来到了普陀山脚下, 分手 在即,我们手牵着手,相对无言。这时 忽然从树林里窜出几个突厥人来,

他们手持弯刀一拥而上,将我们团团围在中间 一个头领模样的人奸笑着说:"想不到这深

山老林里还有这么鲜嫩的妞儿,跟我走吧,让你 · 辈子吃香的喝辣的。"

琴儿怒目圆睁,骂道:"滚,做你的春秋大梦 去吧!"说着就从袖筒里摸出一对子母双月。我一 看来者不善,急忙从腰间抽出佩剑,准备应战

那头领把手一挥,说:"给我上,别伤了我的 妞儿! "

几个随从一起蜂拥而上, 我左手一挥施了 个五雷咒,只见一道霹雳从天而降,一个突厥人 应声而倒,跟着右手持剑直劈另外一个。琴儿的 子母双月上下翻飞,瞬间就打倒了两个。

只一会儿功夫,几个突厥随从都相继倒地, 那个头领见势不妙,拨脚就跑、我正要去追,只 见琴儿扔出一个金光圈,正好罩在那人头上。接 着, 琴儿口中念念有词, 那金光圈就越束越小, 痛得那头领满地打滚,逃跑不得。这正是观音菩 **萨的成名高招——紧箍咒。** 

我走上前去,厉声问那头领:"身为突厥人, 为何私自闯入我大唐国境,到底想下什么?"

那头领哭哭啼啼地说:"求求你们放过我 吧,只要放了我什么都说。"

琴儿停了口中的咒语, 那头领立刻轻松了 许多,翻身又要逃跑。琴儿急忙又念起咒语,那 头领又疼得倒地求饶。

瑟川, 再次停下咒语, 那头领才老实了许多。 只见他从怀中取出一封密信, 哭丧者脸说:"我 本是突厥将领, 准备越过围境扮作商人去长安 客栈误信,那儿有我们的内应。今夜子时,我们 准备里应外合,一举夺取长安,想不到遇到你 们,因小失大,唉,想我一世英名,就这么毁在你 们手里!"说完,那头领嗷嗷地哭起来,还左右开 弓地打着自己耳光。

我伸手接过密信,看看封印俱全,应该不 会是假的。我把密信交给琴儿,说:"此事关系 重大,时间紧迫,我们还是即刻返回长安,禀 报大唐官府,让他们旱作准备,铲除内患,迎 战外敌。"

琴儿说:"好,可是这个人怎么办呢? "一起押送回去吧!"我说。



正说话间,突然一阵飞沙走石,黑山老妖突 然挡在我们面前,只见他手持碧血神剑,面目狰 **行地怒视着我们。那头领立刻像见了救星一样** 喊着:"师父,快救徒儿一命!"

那黑山老妖也不答话,执剑径直刺向琴儿, 琴儿急忙用子母双月格开, 震得身影猛然晃动 了一下。黑山老妖的身手异常敏捷,一剑快似一 剑,我一时也看不出个来龙去脉,只见一片剑光; 已经将琴儿团团罩住、

我心急如焚,知道这样下去凶多吉少,想 要帮忙却又不敢冒然出剑,害怕误伤琴儿。情 急之下,我灵机一动,大声喊到:"琴儿,你先坚 持一下,我这就去送密信、搬救兵。"说罢,我佯 生更购

那黑山老妖不辨真假,使个剑花让过琴儿,



转身特剑来自我。我高声喊到:"琴儿快走,我不 会有事的! "

琴儿犹豫了一下,没有动。这时,那个头领 乘琴儿不备,突然从靴子里抽出 ·把利刃,直刺 她的后背,琴儿的注意力在我身上,一时之间难 以抽身,我看在眼里,急在心上,左手一挥,一道 霹雳闪过,那头领顿时载倒,吐血而亡。

黑山老妖已经超到我跟前, 又见我杀了他 的徒儿,气得狂吼一声,一把剑更是使得密不透 风, 凌利无比, 杀气腾腾, 几招下来, 我的步伐已 有些凌乱,好在没有明显的破绽。我一面小心应 付,一面大声让琴儿快走。琴儿见情势危急,喊 了一海保重,便向长安急速奔去。

我且战且退,体力渐渐不支,忙于应付。可 是我必须坚持, 尽可能地让琴儿有足够的时间 到大唐官府送信

三十个回合过去了,我已经汗流浃背,黑山 老妖的剑却仍然疾如闪电, 凶猛无比, 势不可 挡。我虚見一招,拔腿就跑,黑山老妖穷追不舍 我知道不是他的对手,不敢恋战,但是逃跑应该 还是有把握的,实在不行就用兵解符。兵解符是 方寸山的师门绝技,可以在战斗中直接飞回师 门。不过,这一招现在还不能用,我害怕黑山老 妖因为抓不到我返身去追琴儿。

就这样跑跑打打,终于坚持了半个时辰,我 估计琴儿应该已经到了大唐官府, 便使出兵解 符,瞬间就到了方寸山下

我长舒一口气,几欲晕倒,急忙用剑拄地才 站立起来。突然背后一阵冰凉穿心而过,回头一 看,那黑山老妖竟然如影随形地跟在背后,乘我 不备刺了我 - 剑

"徒儿,我为你报仇了!"黑山老妖一阵狂 笑, 震得山谷振荡

"大胆狂徒, 胆敢擅闯方寸山, 伤我门徒, 快 拿命来! "菩提老祖犹如从天而降,右手食指一 弹,一道绳索从袖筒里飞出,将黑山老妖捆了个 结结实实、

黑山老妖一见菩提老祖吓得面如土色,连 连讨饶

师父制伏黑山老妖,来到我面前查看伤口。 然后给我敷上秘制丹药,伤口即刻愈合。我正要 谢谢师父,忽然胸口一紧,一口脓血从口中喷 出,身子一软倒在地上

醒来的时候,琴儿和师父都在我身边,有一 种恍如隔世的感觉。我急切地问琴儿:"密信送 到了吗?"

琴儿面色苍白, 虚弱地点了点头,说:"长安 城里的伏兵已经被全部解除、大唐官府已经奏 明皇上,在国境陈兵百万,做好了攻打突厥的准

我感觉自己跟没有受过伤一样,翻身坐了 起来。我看着琴儿虚弱的样子,关切地问:"你怎 45? "

她极力掩饰地说:"没有什么。可能是太累 了吧。"

我不相信,把头转向师父,师父也没有说什 么 眼睛知有此朦胧

琴儿拢了拢头发,笑了笑说:"你不是说要 带我到凤巢去看落日吗?"

不知道为什么,我的心里涌起一丝不祥的 预感,我看看她,又看看师父。师父没有说什么, 只是点了点头

我不知道在我昏迷之后究竟发生了什么, 却感到一种生离死别的压抑。我不敢再多说,也 不敢多问, 我知道我必须珍惜这可能一触即灭 的爱情。

我扶着她一步步向北俱芦洲进发,只一会 儿功夫她就有些气喘吁吁,汗如雨下。我把她抱 在怀里,继续疾步如飞地往前走。

北银序洲的花芒雪原上居然生长着一株枝 繁叶茂,高及云端的柏桐树,这真是一种奇迹。 我抱着等儿脚步如飞地行走在盘根槽节的枝蔓 1,很快就到达了鲜的最顶端——风巢的所在 我想这点谈婚离天章最近的地方了吧

天已近黃昏, 幕日正一点点接近西边的山 鄉,紅彤彤的晚霞映红了半边天空,就像是生命 的原色。

"如果来生我还是莲池里的一朵红莲,你会来看我吗?"

"会呵? 你那迎风而舞的身影我永远都不会 忘记"

夕阳无限好、只是近黄昏。当半个太阳落下山 峁的时候、霞光透射出最后的光芒和灿烂。这个时候,我的怀里突然轻了许多。只见琴儿从我的怀中 长起, 在落體中飞舞, 依然那么轻盈而美丽

我又一次迷失了自己,心随着那美丽的身 影跳动,然而那身影却在落日的余辉中渐行新 远,直到太阳落山的刹那就再也看不见了

我失魂落魄地冲着那太阳落下的山峁大声 呼喊:"琴儿,你在哪儿?"山谷用空洞而沉闷的 声音回应著我,却没有答案

以后的日子里,我到处寻找她曾经留下的 足迹,希望在脊龍山的崖地边再次偶然相遇,希 望在万丈酸光中再次看到她起舞的乌影,希里 在化生亭的门口再次不经意地碰到她,可是这 。切都是娃旁,我来到静陀山参拜观音菩萨,她 像往日一样宁静而安祥,一言不发,紧闭的双眼 似乎有一点不易察觉的泪痕。我想这也许就是 圣人和凡人的区别,他们能够超然物外,而我们 不能

我回到方寸山追问师父,一向开朗的师父 竟然也有些哽咽,他说:"知道吗?那一天你被黑 山老妖刺了一剑,中了他的三昧尸毒,这种剧毒

就连神仙都难以抵御,更何况你是凡人。琴儿姑娘不忍心看着你死,就用移形换影之术跟你交换了,她却永远不在了"

"天哪,为什么会是这样呵,我们刚刚开始 就这样匆匆结束,为什么呵?"我头痛欲裂,泪水 已经汹涌成灾

"师父,人真的有来牛吗?" 我抱着一丝侥幸问道

师父嘘了一口气,说:"也许有吧。"说完他 转过身,两肩分明在有节奏地耸动,我知道他一 定是在偷偷地拭泪

我想既然人有前世,怎么会没有来生呢? 琴 儿,如果来生你还是莲池里的一朵红莲,我一定 会来看你的,佛说,前世无百次的问眸才换来今 生的擦肩而过。今生,我会天天来看你,看你一 万次,看你一亿次,来世你一定要做我的新娘, 我会爱你到她老天荒,爱你到她枯朽的

我独自坐在棚音裥外的莲池边, 轻轻的披 弄着琴弦, 让流淌着的音符带走我的思念和衰 悠。一阵微风吹来,杂朵红莲随风摇曳,我却怎 么也分不清哪一朵才是属于我的。但是我相信, 她一定就在世界的某个地方等着我, 也许在徐 亦的某个时间她会来看我, 或许她现在就在某 个我看不到的地方,伴随着我的琴声翩翩起舞

(八)

·年过去了,我依然会天天在菩陀山的莲 池边抚琴婵曲,往日的一切都那么清晰,却又有 些朦胧 我知道这不是梦,是梦怎么会如此刻骨 络心?然而它又像是一个梦,虽然良切却让人群 以企及,我回忆起往井的一切,在潮音洞外写下 了这样一首诗,

> 去年今日此梦中,人面荷花相映红 人面不知何处去,荷花依旧笑轻风

不知道又过了多少年,有个叫崔护的诗人 机缘巧合地写了一首几乎雷间的《随都城南庄》 诗,居然成为了干古绝唱,流传后世、■





章 升了, (大堂Ⅱ)的满级指标提升到了75级,别看不到百级,想迅速升到满级却并不容易。为寻找一个适合自己缓频职业的练级地点,小规枪策多少英雄好汉。笔者请着被怪败死,被水淹死的危险,不眠不休地对一个工人钻摆降旅游,终于被集到一些适合55+级别玩家的线线地点。下面就为大家
 童点!

## 架一站: 化芝首

龙谷这个地方可算是玩家走出练级圣地克鲁玛 塔的第一站。离开了舒适的房间,告别了给你留位的 看房盟友,从依低级骷髅领高级的飞虎,当你最难地 升到了554的时候,你会感觉到谷里的大团练级已经 难以让你有任何的突飞猛进了。

没错。55+级别的玩家在龙谷多足上小团路线、队伍的配置 4-5 人,通常是一个开怀的骑士或点斗——你个剑客、一个无知。这里先知是必要的 多样性的欢塞辅助以及安备的 2 级速度微发,保证了点标的升级效率。可以毫不夸张地说,在龙谷、想小团练级。没有光短是根本玩不转的!(>、< 主教、长老们不要尚我那果或许自己的光彩的店。那龙之谷绝对龙木。选择"

如果有耐心的话,光条飞龙可以升到 61 级,不过 这个纬级为式似乎微了点。如果是 5-7 人的小战平 助等级 55,或者超过了 58 级的 3 人团,则可以缺一 都近龙湖的怪物,如蛇人之后、洞穴守卫和血之女王 等等。这些怪都是 58-00 级的,蛇后攻击力根高,会 树精之足,中了就很难逃脱,这个以级的工后掉的东



东十分丰富。多是且级的岛具, 有且, 以, (收到) B级 武器强化卷轴。这也是很多人在龙谷里入大箱系蛇后 的原因吧。

湖穴守 P攻击速度很慢, 但是打人挺痛的, 它还 会类似朝客的致命之息技能, 中了会掉, 片血, 与它 级狄为好的还看, 个骷髅, 如果攻击刺穴守卫, 在旁 边的骷髅也会跑来掉弯, 骷髅的戏别小是很高。却会 击晕技能, 让人掠小事故, 洞穴宇 以停了 顶首饰, 想 增雕防的玩家建议母它们人并杀戒

在龙之谷里练级的队伍受到长久性的考验。因为 是流动作战,而且小团练少一个人尤其是少了妨碍。 队伍都有可能血临着解散的局面。一旦队伍解散,就 又利重新组织,所以在龙谷里练级多是以盟为单位的 豐练。

是谷里的鲜或然都是上动同类攻击,但小团练 几乎调牛到什么危险。有空旷的沙地,怪物也是得 记较分散。况且女巫所在的服务器可足人服,上网 痛醉时分束,尼谷线级的功率或让怪惨零,有时候根 本不够引,如果有被怪追着跑的情况发生,昂就是 另一种幸福了、有怪追也会被练级狂人们鲜拥而 1平2)。

在成之谷系比较高级的蛇后,小相缘可以到 60 级。 Q级的话, 它是一顿客带一先知晚可以柔到 65 级 还有一种背头的办法。就是先短加状态却不错级,经验由战一级吃。这种练级方法速度是惊人得快。但要请象条件的限制,一般人是不能这样做的,所以就不在这里赞述了。

最终盛点: 花之谷 练级速度: ☆☆☆ 后睑指数: ☆☆ 长久指数: ☆ 掉宝指数: ☆☆☆ 品 指 数: ☆☆☆



## 第二站: 花芝浦穴

龙树在 章的时候可算是高级玩家练级的天堂。 里面的遊宫大而曲折,深不可测;怪物种类丰富多样, 掉的宝物也是数目众多。在龙洞里 天 200 万天币进 账,绝不是夸夸其谈。

在·章时要深入龙洞一般组满9人带两奶妈 开怪骑士就可以,虽然效率不敢保证,但是不会有生 危危险。冲过家何杯的队伍奥要保证3 奶妈和歌舞团 才可以在怪物高度密集、逐剧新的地方生存,并获得 最高的经验值。一章的龙洞虽然危险却是60+的人练 级凝桃的地点。不过一章后的龙之洞穴,已经开始令 玩家们望而生丧了。

曾几何时,龙洞门口熙熙攘攘,门庭若市,卖蛋的 工匠们生意兴隆。开了二章后龙洞门口已经归于平



滚,不再有大量的玩家聚集了此找组练级。 章伊始, 女巫和盟友们仍然高高兴兴地组好队伍冲向龙洞,但 是打死第 只怪后,才终于明白为什么龙洞的繁华不 重了。

龙湖里的怪物经验和 SP 提高 厂 四倍 向样 血量 也提高了四倍、本来在洞口 7 人队就可以轻轮输旋 的病穴兽,由肢动变成主动。而且血多词界。十分耐 打,并且在洞口也会剔出 BOSS 派坦。同样的四倍血 量。在洞口的 9 人队经过数次的灭闭后。终于知道了 虽然经验多的令人不敢相信。但付出的代价也是惨 重的。

: 章的龙湖,没有经过精心的准备是无法在里面 生存的。队伍中有张安布教育。而且是中北级别。然后 是号称血杂的丰款。以及相应的两个奶妈。 个先知 一个长老,还要有开怪骑士,连矮人都无法比拟的高 防,因为要进到一个相对安全的,没有 BOSS 的房间 练级。需要经历起码 5 接 BOSS 持路,而每一次与 BOSS 的对战。都可说是生死之战。有时甚至要两到 "队人合力才能杀出一条血路来,在寻找房间的过程 中,队员掉线或棹队,或者不听指挥乱跑。都可能给队 低带来致命的危险。只有装备精良,并且训练有素的 队伍,才有可能长久地在龙湖里生存,享受着网倍经 验带来的高速与刺激。

女巫曾经跟著这样的队伍 路杀到奈何桥,最后 在桥边止步,桥里面的世界已经强大到令女巫不可想 象。也许我们要见地龙小安一面的机会,已经越来越 少咯! 在龙洞里练级天天都面临着灭团的危险。所以龙 洞里的队伍都是救援队、哪里出现了死下。哪里就会 有一整队人前去挤救,充分体现着世界大同的高间精 神。在龙洞里,你不帮别人,就是不得自己,因为谁都 有被灭团的时候,而且输举不低。

这样的队伍在龙洞里练到75级是不成问题的, 而且也摇迅速。关键问题是要有固定的组、走了 个 人全队人都得回线。所以现在出现在龙洞里的都是 4、小时的柱机队伍,他们有着令人羡慕的级别,却使 用者受人诛议的手段。

最终监点:龙之洞穴 练级速度:女女女女女 危险指数:女女女女女 长久指数:女 掉宝指数:女女女女 品,指数:女女

## 配三处, 巨人温

巨人洞可说是最象克洛的地方了。 甲面的风格 和巨人的雕塑都与克势禅似。而且也是一个个的房 间看為。 第二度的时候。因为是中心强值声,进入脚 远。且躺性难度比较慢。所以一代没有得到55~玩家 的青睐。可是到了2 等。随着亚丁镇的逐渐繁荣。以 发洞生粹物湖新速度的提高。巨人制成为比较适合 55%-抗索的振级地点。

组满9人队肌。奶妈就可以进制练级了。如果要在混点的房间练或者想提高速度,那歌舞树就又 得是必需的了(城炉剑术诗人 mg><)。章的时候 理面的 BOSS 巴里夫以及它的宠物会改击速度减慢 技能,中了的话动件就象慢镜头,如果全队都中了这 个……那人家就只好跟它慢慢耗着了。章后这个 技能被改为攻击力量弱化,也是很令人头痛的技能, 而且也巴带四个宠物,如果旁边有别练级危险的莫过 于杀小巴,搞不好就会全军攫发。





现存常用的方法是由转十引小巴,然后先知将它 的宠物定住,这样各个击破。但是如果先知的级别太低 或者 RP 太孝 老是定不住怪的话,那先知的处境是危 除的,所以在巨人洞有会挑拨技能的骑十比到斗要好。

虽然小巴以及它的四个手下危险,但是练级的速度也是不慢的。巴赤有队伍从未去过龙洞和傲慢 塔,只在巨人洞就将等级提升到70+,可以证明巨人洞做为55+练级地点的实力。

巨人洞的结构布局意味者也有血盟可以在里血 做體房。但是这个盟房也是不好看守的。而且不会静 行的职业要 个人进到房间里是根本不可能的。况 且静行现在会造成移动速度减慢。也是一件危險的 亭。巨人洞的门口分布着老虎和驯熊(具体名称都给 忘了……实在是很别扭的名字)都是主动攻击,攻击 实力不能小看,如果似伍要补充新的队员,只能全队 出去接人,方可安全。所以,虽然巨人洞有者完美的 防间,但是因为条件限制,到现在还很少有血型长久 的保持性一个房,因为途全队核人的时候很有可能 有别的队伍来到他们的房间,所以在巨人洞里也时 有发生小桌桌的摩擦。

顺便提一下, 听说现在克塔的房间也不好看守 了。 女平觉得这是应该的, 应该打破盟房这种制度, 让更多的工业是受到西海滨。

戶人制的怪物也是很慷慨的 (其实 55 + 玩家能打的怪物都很慷慨) 具体标规在。位数的基本材料 上,在晚开一季的时候。中人制型的怪物掉落的基本 材料多到令人昨舌的地步。被小变波 一次竟然得到了 14 个净化石! 要知道在 Q2 E K 成雌的时候, 净化石的价格已经放步到了 400000 一个现在的巨人洞已经没那 公变态了。但是材料也是会经常掉落 10 个以上的,如果队伍里有收集,并且是队伍随机分配。那么一个晚上只怕 B 级防其的材料会撑爆你的背包。 曾经有 从在巨人制星 24 小时始级, 发集独享自己的材料,那个破集 24 小时内有 1000 万的进帐! 所以说巨人洞 绝对是系经转级 发塞效常的前地点呢!

最终盘点: 巨人洞练级速度: ☆☆☆☆ 危险指数: ☆☆☆ 长久指数: ☆☆ 掉宝指数: ☆☆☆☆☆

# 98四站。原**林**封日

席林封印高亚丁镇比较近,从一章开始就是巫师 们练级的天堂。因为怪物分布在野外,比较分散,适合 巫师们放他们强有力的大炮,而且被女巫个人观点, 陈林和通过席林的必经之地 E者之嘉的风景都很漂 亮,真不愧是名件啊,场景绝对一流。

当然席林封印也适合战士练题。只是9人队的话 就分不到经验了,一般5人队就可以。开怪骑士和助 约是必需的,其他的职业也不用要求。令女坐自豪的 "点是、高级的人地行者也可以了馆林开怪哦!因为 怪多分散,所以顶 只怪人地是不成问题的,而且跑 的最快,一只亲先演说追谢响向为一只!(女巫就是大 地行者,跟者别人屁股后面扎惯了的我,偶尔开一次 伴食是盆搬动呢!5555)





在席林封印。战士练级有一个很苦恼的地方、 其是人多的时候。并往等称带着队伍冲向对不容易搜 赛到的一只怪物时,那个怪物放在你跑到面部时一弹 倒地了,然后徐会腿睁睁地耷着一个拿魔杖的巫师顿 颠地跑过去拣钱。跟巫师们抢怪,只会让战士们更加 榕阳。我们能做的只有迈开已经魁木动的脚,再冲向 下一个遥远的怪物,并且还要在心底祈祷它没被巫师 们发现。

席林封印的确是适合平师引练级的地点,如果是 战士练级,则遮度相对会比别的地方慢一点,但是有 一点好处就是安全。当然,练级效率与安全互成反比 的,练级速度赔偿,相对怪物就绝分散,就越安全;练 得越快,惟物或越繁中,当然也被更危险了.

席林封印也是需要战士们组好队伍才可以去的

地方。相对巫师们就不会有这个麻烦,当然了巫师是 单练的嘛,而且席林长老们因为职业设定的问题,也 喜欢去席林封印找强。顺便再提一下,虽然傲慢塔里 席林长老的净化解麻痹很重要,但是席林长老这个职 业仍旧没有得到重视,他们仍然喜欢和巫师在一起, 钱和经验相对都会多一点。

最终盘点: 原林封印 练级速度; ☆☆☆ 危险指数: ☆ 长久指数: ☆ 掉宝指数: ☆☆☆☆ 品、指、数: ☆☆☆

## 解五站: 做釋之語

傲慢之塔可是《天靈Ⅱ》二章的一个重头戏。拜 思已然成为人气 BOSS 了! 在体验服务器 女巫曹经 想去 更也老人家 前,可惜网通人不争气,让我在城 里藏 卡的动弹不得,只有通过宣传动画目睹拜怨的英 家。

亚丁城镇也是因为傲慢之弊而繁华起来的,每天 在广场上都聚集很多人在组队准备出发练级。龙洞变 态以后,傲慢之塔就成为61,玩家最适合练级的地 点,虽然其恐怖程度一点也不亚于龙洞。

傲慢之塔到底有多少层呢?刚开二章的时候,女 巫联點里组织了"队精英、冲到了14层,最后被灭团 数次,铸利而归,这是女坐知道的傲慢的最高层了。不 过据说在体验服务器有75级别队冲到了27层,似乎 还有冲下去的余地。那么傲慢到底有多少层呢?人气 BOSS 拜愿到能沉睡在哪,儿呢?看来还需要我们更强



大 -点后才能知道。

在傲慢之塔,除了歌舞团外,席林长老也是必需 的,因为只有这个职业才会解麻痹,而中了麻痹可是 一分钟之内一动也不能动的。三个奶妈也是必要的, 需要有状态辅助职业先知或者毕业兽法,以及超级血 张上教,这里的长老也是处在尴尬地位,不晓得长老 什么时候才有出头之目啊。

练級的速度是不用考虑的,只要装备精良,哪个队伍都会找到自己的位置,只是爬楼梯稍做麻烦了一点, 真不知道在体验服务器非队人是怎么用脚爬到27层的><60的队伍则可以朝更高的层敷冲锋, 女巫盟里有一队已经驻扎在12层了,据说他们杀的是大使,天使 耶1可惜人家已经是66级别了,女巫可赴比他们差了 整整10级下下。

其实在 5 楼就可以将级别升至 65 级 f. 要知道 上得越高越危险呢。高处不肝寒嘛。 酸慢之塔里有很 多漂亮的怪物,比如 + 楼 上的 BOSS,是拿着肩子的 美丽宫女,身材矮小手拿菜刀的小女孩,表情说异。就 象鬼娃娃花子一样。还有 10 层的巨大 BOSS,全身红 通通,被它麻痹了的话只能在一分钟之内受它蹂躏了

现在傲慢之塔繁华程度已经超过了一章时的龙 洞。而且在爬楼梯的时候也不会受到怪物的攻击。所 以练级的长久性还是比较大的,在1层的大厅已经形 成大规模的待业区。如果要补充队员甚至有选择职业 的全地。



傲慢之塔的怪物种类很多,当然掉的宝物也不 少,和巨人洞一样,都是发家致富的好地方,只是相对 比巨人洞危险 点。

傲慢之塔是神秘的,也是富饶的,希望以后女巫 能搜集到更详细的资料, 步步揭开傲慢之塔的面 她

最终協無: 傲慢之語 练级速度: オオオオオ 危险指数: オオオオオ 长久指数: オオオオ 複宝指数: オオオオ

## 第六站: 毁坏的城堡

这也是二章后开放的新地图。只是纯粹去旅游 的我们,在毁坏的城堡发现了适合 55+的玩家旅级的 好地点。这里类似席林封印,但是因为怪物多是 三五 成群却不适合 巫师们练级, 所以成了 5 人小团的天 登。因为人少,所以队伍可以很轻松地组织。当然状 泰辅助职业先知又是一定得要的了。

怪物多是 60 级以上的主动怪, 比较好打一点。



令女巫害怕的是,在账林时间出现过的大虫子、风险 来了这里。看它攻击再看他悉心地抽搐倒绝,3D 的 温泉效果是走让女巫毛骨悚然。还有令人头痛的末 日弓手,这种骷髅经常利用地形稳破在树木后面,冷 不下地向你射箭,真是防不胜防啊,而且射得还挺躺 好了,保证了队伍的存括几率,如果想打它也是可以 的.比较高的经验值会让你爱上对它的杀戮。当然高 继把它们都清光也不是件容易的事,不是实力派的 队伍还是离他们还一点吧。

又据说毁坏的城堡的 BOSS 会收集到悲魔短剑 的制作卷轴!不知道此消息的可靠性刻底多大,巴赤 的恶魔短急卷轴可是涨到了2000 万一张的吐血价格,让女巫这种穷苦碎足能牵水品匕首度日。如果 说收集能收到的消息是真的,那真是碾尺端地。多少 能让我狂魔孩的体格稍稍问落一下。

相比之下, 毁坏的城堡也只适合固定的小团练级, 如果是闲云野鹤, 那还是应该去傲慢找组练级比较好。

# 最终盘点:毁坏的诚坚 练级速度:☆☆☆☆ 后险指数:☆☆ 长久指数:☆ 掉宝指数:☆☆☆☆

### 天堂川新手课堂

# 刀展 经 體 集 語

文/家用 COLUS

者(天榮II) 一章的到来及蘇服的結機开放, 新丁玩家也逐渐增多,存前改中有朋友的可以 投來靠友,而尚未核驗过辦改又无依无鄰的玩 家,藏得靠自己的实力打拼出一片天地了。作为一名从 内測就奋斗在游戏中的老玩家,毫者在这里总结自己的 经验,给诸份初入《天堂II》的朋友们一些参考。

今天的第 课就是打钱给赖礼总。因为长久以来, 笔者对游戏感触最深的。就是"没钱是万万不能的"。 这个游戏的一切活动都离不开资金的支持。尽管老服 务器的开荒时代已经过去。但是对于新手而言。遗往天 空之路还需要一步一个瞬间的进行下去。由于狠练的 是人类战十.所以以战士系单核打钱的整验方。

### 第一阶段 1~20 級:

新手出生地,也就是各自种族的村庄中,有许多新 手任务可以反复领取,其中一些任务是比较实惠的,也 是累积资金的好方法。比如,8级的精灵和黑妖,可以 去道具店商人那里领取打蘑菇孢子任务。这是公认的 聯钱良策,简单易行。兽人村的赚钱任务是最多的,从 5级开始就可以在神殿预言者处领到收集哥布林头的 任务, 而9级、11级和15级, 又分别可以领取收集狼 头,蝙蝠牙和卡沙熊图腾的任务,这四个任务可以同步 进行,最高级的图腾任务一次就有5500天币进帐。唯 ·美中不足的是兽人村怪物非常分散,而且收集数量 庞大,需要有足够的耐心去打。矮子村没什么好说了。 矮人天生的才能使他们根本不会为钱烦恼,做任务更 不是矮子的专长, 你只要努力奋斗到 5 级, 存够 SP 学 会自体变化和回收技能,之后就去废弃矿坑收材料吧。 相信到了20级, 你就是所有种族新手中最富有的一 个,没有100万也少说有50万的收入,足够你花了。而 这里最惨的,就是地处偏僻孤岛上的人类,简直是赤贫 啊! 钱多的任务不能反复做,能反复的任务不是投赚 头,就是难度大,所以人类同胞们,唯有省吃俭用精打

總算了。鐵时可以反复核武器店商人約仟多。換取 些实用的划級接番或道具,算是省钱的开始。10 級后 去轉叉胺罐做收集售夹的任务。以及闭到仟分。有人设 閉到任务,级战可以接。但是相信在没有人援助的的 提下,條款完全受尽精灵废墟垛物的折磨、笔者就在此 处有很大的养折磨。和我的转换是,忍饥挨饿也要存收 據里打钱了,这里的怪物比任务 NPC 慷慨多了。同时, 你也可以各岛上低的收动物皮、骨头、钢铁等基础材 料则,且后率左右沿海人城市埃纳。会有 100%-300%的 利润,这也是不错的资金根据办法。

### 第二阶段 20-25 级:

这个阶段是1转后重要的资金积累阶段,因为怪 物等级相对较高。杀怪都有钱和材料掉出,人品好就有 些成品进帐。所以建议大家,要把握住大好时机,以打 钱为卞,换不上D 顶套装,就不要忙着升级了。20 级时 穿上普顶一套,到古鲁丁城镇南门找警卫克提兹接下 著名的打钱任务——"不祥的收藏家",很多新人找不 到任务中的 NPC 萨梅德,其实他就在大门左手的房子 后面, 而拼装尸体的 NPC 就在传送师旁边。这个任务 主要是打占镇旁边两个傍塘中的骷髅,收集5种骨头。 拿回来拼成 1 具完整的尸体可以换取 2000 金币。笔者 的经验是, 骷髅头盖骨是任务中最难获得的东西, 绝望 废墟几乎没有出,建议去悲哀废墟杀骷髅巡守,人品好 的话,一个小时可以有 2W 以上收入。如果 25 级还没 有换上D顶一套,可以考虑降级打钱。21级在占鲁丁 村庄接的"讨伐残兵"豺狼的任务及其后续的 25 级狄 恩的"黑狮的狩猎任务",也是重要的赚钱任务。"黑 狮的狩猎任务"任务比较适合巫师和弓手一类职业, 战上类最好带个辅助效果才好。另外,在这个阶段,换 上D 顶装备在各个地监深处找骷髅多的房间打骷髅。 可以保证 1 小射 3W 以上的稳定收入,推荐黑妖村的 無魔法学院, 量多而且剔怪快, 本人一友人用此法花了 2 个星期完成了 C 顶装备的资金积累后才从暗无天日 的患惭爬也来。

### 第三阶段 25-40 級:

经过 D 顶装备的资金积累,这个阶段可以安心练 级了。去遗忘神殿、克塔组队练级,怪物掉出的材料和 钱也是比较可观的,如果出个成品酸小发一幅。如若觉 得钱不够用,可以去酸合养的"复仇之箭任务"和梅 育的"黑天鹅仟务"。前者可以换取一定的金币,后看 可以换得一些朝作物品所企备的材料。

### 第四阶段 40-52 級:

2 转后,换上 C 装是大家最迫切的愿望, 克塔的收 入己不能满足一些急切换装的人,这时接一些赚钱的 任务可以加快大家换装的速度。二章新开的海音 40 级 "狩猎鳟鱼"任务,还是比较理想的。到海因北部的鳄 鱼岛(地图上标有鱼骨图案),猎取"坚固鳄鱼皮"可 换取 5500 金币! 而在二章中经过少许改动的猎人村 40级"魔法师的钱币"任务,更是大家热衷的打钱不 :选择,顶级钱币更有希望换到 C 顶的恶魔魔杖。完 成任务只需要1枚钱币,打哈里特蜥蜴人族长或巫师 可取得,最好带 50 级左右的朋友帮你完成。 种基础 钱币市场价格有所差异,最好选取一种出高价钱币的 怪来猎取,既可自己换又可卖,推荐象牙塔的提码克构 人之类。48级在龙谷入口找吉姆欧接远证军行务、根 据获取的任务道具数量,可随机换得高级材料或金币, 其中最好的是C 武装, 市价在 60~70W, 这个在各网站 的资料上有所遗漏,在这里做一补充,本人是拿 320 个 任务道具换得的,由于是随机换取,所以大家如果没换 到莫问在下,请问何自己的人品……



## 正義陣營

目标:際環亚(Mona)

奖励:能量+1

卡线: 通过摩瑞亚: 远征队成员都不能处; 消灭炎魔 支线: 找齐五个官藏; 所有英雄升到第一级; 购买· 个魔戒之力

本关每人最 多升至一级,途中 宝藏(直接升 级) 应平均分配 准备妥当后进入 尽头的摆虫之厅 大批敌人涌入,多 用诸英雄的技能,

特别是甘道夫的



光剑与阿拉贡的治疗,注意哈比人的生命值 之后 又会有两只食人妖率小股敌人打破角落墙些涌入 预备技能伺候。最后走下阶梯,甘道夫殿后与炎魔 单挑,光剑、兜圈,如此反复即可。之后可从第二幕 个目标中选择

### 第二幕

目标 : 西谷(Westfold)

奖励:资源采集速度+10% 主线:摧毁敌方所有营地

支线:建造六个 农场; 计伊欧墨 升 -级

发展,进攻 部队可带过关。向 注意建喷泉计受机 的骠骑及时回来 恢复,保存精锐



沿路杀去即可



目标·: 东格汗(Eastern Rohan) 奖励:能量+1

主线:摧毁敌方所有营地 支线: 提救所有难代; 建造六个农场; 计伊欧墨升一级

前往附近购 村庄的废墟(A、 B), 救出被迫系的 雄民 后渡河火



### 第三幕

目标:罗斯洛瑞安(Lothlonen)

奖励:人口+50、能量+1

主线:計廠戒远征队进入罗斯洛瑞安;建造兵营训练 精灵射手; 抵御半兽人的进攻; 远征队成员都不

支线:摧毁所有锯木厂

摧毁西南角 的锯木厂(图中白 赠为锯木厂), 过 桥,发展时可让勒 苗拉斯屬河射霉 锯木厂,其他人分 头檢室箱 后齐桨 中间桥头防守 第 波攻击只是试



探,之后有两波各由《只食人妖打头的攻势,一段平 静后是 批从西南杀来的敌人,最后是西北来的 队 接下来可从第二幕剩下的两个目标中选择一个

### 第四幕

目标:阿蒙汉山(Amen Hen)

奖励:人口+20、能量+1

主线:消灭圈攻勒苟拉斯和金铃的强兽人:援助波 罗莫;杀死乌骨陆;夺间小船;弗罗多和山姆不 能死

支线:拯救波罗莫

杀敌,下山与另两人会合,准备好以后过去帮

助波罗莫 (在接 近前不会有事)。 先上前攻击正在 射击的乌骨陆。 就能救下波罗 莫 调整一下。杀 掉大批敌人,夺



之后可洗择

第二幕最后目标或第五幕的目标。注意第二幕的目 标已不像之前那样可不赞吹灰之力,敌人数量和质 量都大大提高,需要先培养力量,敌人不时会派一 大批部队来袭击。要注意兵种的相克,几队高级骑 兵撞上 - 队低级枪兵照样人伸马翻, 应避开让骑射 兵对付,如消灭后捆耗不大,即可抓住间隙迅速反 击。之后可从剩下的目标中再选择

### 第五幕

目标一:西恩耐特(West Emnet) 奖励:人口+20、资源增长+10%

主线:摧毁敌人所有营地

支线:有三支部队升级重甲(以前升级的也算,其它

类似条件也都是 这样); 让伊猷恩 升 -级



若带过来的 部队完整,该升级 的都升级了,即可 直接往北进攻

目标二:东恩耐特(East Empet) 奖励:人口+20 上线:摧毁所有敌方营地



支线:消灭各处巡 逻的狼骑兵;有三 支部队升级重甲 ir 伊欧恩升 ·级

直接杀过去 即可,接着是第七 养的战斗

### 並七類

目标: 法贡森林边缘(Eaves of Fangorn) 奖励:人口+30、资源增长+10% 主线:摧毁敌方所有建筑;摧毁锯木厂以得到树人 支线:倒计时结束后召唤伊欧墨的部队:救出皮聘 和梅里;让三支部队升级

山坡北边有 据点。倒数完成后 点旗帜招来伊欧 墨的部队。往北进 攻。救出旁边山坡 上的两个哈比人。 摧毁各处锯木厂 之后两战可从第 五幕剩下目标和



第八幕的目标中选择,然后是第十幕的战斗。

### 第八幕

目标一: 法贡森林(Fangorn)

奖励:能量+2

主线:摧毁敌力听有营地

支线: 与树人接 触:指挥树人扔

渡河消灭敌 人主力, 推毁各 处营地,在敌人 营地旁会碰到 树人

目标二:沃德(Wold) 奖励:资源增长+20% 上线:摧毁敌方所有营地

支线:消灭该地区滋 生的半兽人:给三支 部队升级银造之刃

径直往北攻 下营地, 留点建筑 派人看着, 消火东 南角(A,B处)的半 **鲁人后冉来解决** 

目标三·东谷(Eastfold) 奖励:人口+20、资源增长+10% 主线: 推毁敌方所有营地 支线:有三支部队升级重甲;让三支部队升级

政下敌人在 西北的营地,调整 好等待艾辛格送 来的经验值赶到 (红色箭头为援军 进人战场方向》



### 第十幕

目标:圣盔谷(Helm's Deep) 奖励:人口+30、能量+2

主线:消灭所有艾辛格攻城部队;摧毁所有敌方营地 支线:倒计时结束后召唤伊欧墨的部队



训练射手分 布在水築上方左 右两侧城墙上 关闭大门, 在旁 边开个小门(水 渠那边不要开 门, 否则有时部 队会试图从那边

人到达前会陆续有两队难民逃来,后面有锒骑兵 追赶,可让额骑王和伊欧攻骑马出城接应,把他 们接人城中会得到宝箱作为回报。研究火箭并尽 量让所有射手升级、约十分钟倒计时结束后,敌 人密密麻麻的部队开始到达。不过大多只是箭 靶,只要注意及时安排射手就近射毁云梯,然后 优先消灭敌方射手即可, 大约离援军到达还有不 到十分钟的时候,击退敌人一波攻击,下一波攻 击时敌人会炸毁一大段城墙,这时可抓住空隙主 动撒人内城。敌人不会攻击内城门,只会沿坡道 上来,就算能活着到达人口,也难遇安都端尔的 锋芒。只要注意优先射杀外城城墙上的敌方射手 即可。伊欧墨等率领的精锐部队到达后,就可以 反攻已不堪一击的敌人

### 第十一類

目标:艾辛格(Isengard) 奖励:资源增长+10%、能量+2 主线: 捣毁大坝 支线:消灭萨鲁曼:确保树胡活套

敌人再多,攻 击大批树人也是 螳臂当车,只有火 是致命威胁 若着 火要赶快到水坑 灭火。不过被烧过 的树人就再也不 怕火了,可特意让 它们通过"煅炼"



然后用治疗魔力来恢复。摧毁建筑(包括野外的)可 得到宝箔训练事名树人。要保险的话可隔着城墙投 石面毁建筑、趁些鲁曼按耐不住冲上城头的时候把 他消灭,然后步步为营慢慢消灭敌人。

### 第十三幕

目标:北伊西立安(Northern Ithlien) 奖励:资源增长+20%

主线: 排毁锯木厂: 与南边的神射手会合: 摧毁魔多 营地;消灭所有魔多部队;建立营地;弗罗多不能死 支线: 让法拉暴升 -级

瀑布处可以 训练部队,周围的 射手还可恢复生 命(但死掉的无法 恢复)。新训练的 射手也要升级火 箭,让他们持续攻 击像猛犸的鳞马 克可以让它背上



的架子起火,它会发狂攻击周围然后死掉。眼南面 都队会合后一路攻下东南的营地,这时可直接去攻 击东北边另一个营地过关,也可建立营地,接着需 要在四个地点安排部队"埋伏",约五分钟后大批哈 拉德人就会赶着几只姆马克从南面路口赶来。这样 可多赚些经验值。在这间隙还可以研究升级项目。 为以后的战斗作好准备。

接下来可以选择法拉墨或伊欧墨的队伍,自由 选择邻近的目标。伊默曼的部队应该已接近满级 建立选择法拉墨,培养部队,为米那斯提力斯防卫 战作准备,两场战斗后是第十六幕的战斗

第十四幕

目标一·登哈洛(Dunharrow) 奖励:人口+20、能量+1 主线:摧毁敌方所有营地。 支线:给三队骑兵升级盾牌

三分多钟后 有大队狼骑兵杀 到,若求速胜开始 径有杀下山摧毁 南面营地即可,或 者等等,把狼骑兵 引到堡垒前射杀。



目标二:哈力费理安(Halifirien) 奖励:资源增长+20% 主线:摧毁敌方所有营地

## 极限攻略<sub>E-PASS</sub>

支线:与该地区的巨鹰接触;让一队射手和士 兵(刚绎)/农民(洛汗)合并





目标三: 安诺瑞安(Anonen) 奖励:资强增长42% 主线:摧毁敌方所 有营地 安线:让一队射手 和上兵(刚锋)/农 民(落开)合并。

敌人营地在东北和东南角

目标四:树沐河口(Mouths of the Entwash) 奖励:能量+1

主线:摧毁敌方所有营地

主线: 播致故方所有常见 支线:消灭戒灵:给

往东渡河, 在 据点处分头攻下 南边和东南角的 营地, 然后是两南 角的据点(A处), 那里有只戒灵。



目标五: 警伊顿森林(Druadan Forest) 奖励: 资源增长+10%、能量+1 +线: 糊般敌方所有齿地



支线:让五支部队 升级。

注意, 遍布各 处的废墟都有野生 食人妖, 特别是中间 的区域, 若不想费事 可绕过, 攻击东面和 北面的营地

目标六:凯尔安卓斯(Cair Andros)

日秋八:此小女皇 奖励:人口+20、 能量+2 上线:權毀敌方 所有营地 支线:婚三支部 队升级旗帜 进 堡 垒 防

守,然后反攻



目标七:十字路口(Crossroads) 奖励:能量+3 主线:推撥敌方所有营地



支线:与藏在各处 的神射手会合:让一 从射手升级火箭。

把敌军引到 堡垒前解决,逐个 攻下河两边的据 点,最后是河东的 营地。 目标八: 艾明亚南(Emyn Arnen) 奖励: 资源增长 +10%、能量+1 卡线: 摧毁敌方所有营地

线 小藏在该地区的附铎骑士接触;给三队骑兵



升级盾牌 放人 营地 在 农南角, 有一些姆马克。从中间处往西可找到一队骑 士(A 处), 再往南 还有两队(B 处)

目标九:南伊西立安(Southern Ithilien)

奖励:资源增长+20%

主线:摧毁敌方所 有营地

支线: 山 队射手 升级火箭

战场很小,敌 人营地在另外 个角落



准备的.我肯无法、 日只能把那边,可未要 在门两个堆在边,可,那要 一个美敌门的压力,亦我们的压力, 城门处上,面上,



开始的攻击后。可 让骑兵杀出去分头推毁几辆投石车。然后摧毁攻破 综。但下一线有许多投石车就投法偷袭了。好在它 们只会攻击城内那些打不坏的建筑。敌人部队调练 出来马上升到六级,射于的火力非常猛。要往意轮 我,让爱你的部队得以恢复。倒针时还剩几分钟的 时候敌人搬出了事是哪。它生常中国。 动后推助守第一道故障。但欧阳的强精接到达后 开始小心地反攻 不想费率的话,过一会儿阿拉贡 等三人还会带着未混的亡灵军团赶到

之后可选择削锋或落汗的部队攻击前面剩下 的目标和二十幕的其它目标。攻下达哥拉平原以后 可以选择进攻黑门结束战役,也可以先把其它目标 打下来做更充分的准备。南面的几个目标敌人主要 最晚長和總马克,用刚锋的都队更好对付。

### 第十六幕

目标:奥斯吉力亚斯(Osgiluth)

奖励:人口+20、能量+2

主线;守卫桥梁;推毁敌方所有建筑



枯拉朽,十级的戒灵也是转眼间就乱箭射杀

## 第十八幕

目标:尸罗的巢穴(Shelob's Lair)

奖励:能量+2

主线:寻找弗罗多,山蝎不能死;帮助士兵找到其他 柯伴;占领半兽人据点;消灭所有敌人

支线:找到所有被缠住的士兵:找到巢穴里所有宝

藏:使用星光(山 树的技能) 在洞穴里寻

找宝額、解教士 兵、合力杀死尸罗 (A处)。出洞夺下 据点(B处),训练 部队消灭敌人



## 第十九幕

目标:米那斯提力斯(Minas Turith)

奖励:能量+8

主线,消灭所有敌人

支线:让任一位英雄升到八级

开头有几分钟时间准备,外面的营地是给敌人

### 第二十幕

目标 :达哥拉(Dagorlad)

奖励·能量+3

主线:摧毁敌方所有营地

支线:让任何英雄升到十级(必须在这一关升级)。

几乎每一处据点都被敌人控制, 需分兵两路,



队防守,一队逐 个拿下那些据点。 心建战,遗决、推绳防 建次, 数强人营地级 建筑, 敌强, 高级报 新和投费的 后载很费力

目标 1: 广思 Rhun 7 奖励: 资源增长+10%,能量+3 主线: 推毁敌方所有营地 支线: 让任何英雄升到十级

北面无端防守。分兵两路,一 队任东,二队往东,二队往东,二队往东,二队往东,二队往东,二队往南 攻下南营地府,杀至 水东南营地,在压力 减轻后让一队也

往东夹击敌人



目标三:哈拉德(Harondor) 奖励:能量+2 主线:摧毁敌方所有肯地。 支线:建四噻哨塔



进攻就是



支线:让任何英雄 升到十级

先攻下西北 的营地,然后分兵 沿路攻击各处。敌 人虽多但都是初级 的半兽人战士和射 手,不堪一击

目标五:近哈拉德(Near Harad)

奖励:能量+4 主线:推毁敌方所 有营地。 支线: 让任何英雄 升到十级 敌营在南面



目标六:中伊西立安(Central Ithilien) 奖励:资源增长+10%、能量+2



主线:摧毁敌方所 右货帐 支线: 援教该地区 的刚铎母垒

迅速北上,消 灭河边的敌人,解 堡垒之間。后往东 攻击敌人营地

目标七:爱明莫尔(Emyn Muil) 奖励:能量+2 主线:摧毁敌方所有营地

支线: 计一队士兵 或高塔卫士切换为 防御队形 (剛経) 让一队射手和-队农民合并(洛汗)



外三个角落,有不 少食人妖. 目标八:死亡沼泽(Dead Marshes)



主线: 摧毀敌方所 有营地 支线:给三支部队升 级火箭;建四座哨塔

敌人在东北 边有三座营地,基 本都是半魯人战 上和射手

目标九:幽暗密林(Mirkwood) 奖励:资源增长+20%、能量+3 主线:摧毁敌方所有营地

支线: 与森林里的 糖灵接触:给三支 部队升级火箭

敌营在东南 角, 部队较多,可 引至堡垒前解决 然后再进攻。精灵 在东北角



目标十:黑门(Black Gate) 主线、引出魔多所有部队给弗罗多机会、挺过每一波攻势。 支线:所有英雄由始至终都没有死过

开始只有所 选择的 一支部队 参战,另一支要过 17 分钟多才会到 达。建议开始选择 英雄多、射手多的 刚锋部队。敌人太 多都是七到十级

的。第一波是十多



队半兽人战士,轻而易举、第二波开始是三只戒灵 之后才是其他部队,有许多射手,满级的射手火力非 常猛、需要优先解决、可让骑兵迂回从侧后方袭击 第三波包括十多名食人妖,加上还有战士和射手,前 面很难挡住, 容易有损失, 可退到中间的营地前应 战,敌人会分出一部分袭击两边的营地,这样就比较 轻松,或者索性用亡灵军团解决,阿拉贡的召唤技能 恢复比较快,而两波攻击闸隔较长,若每回都召唤 次就太轻松了。另外还可以利用冈道夫的真言术。第 四波攻击开始阶段是六只搬马克加大队枪兵等,看 起来声势浩大,但只要同样常后布阵,让两侧的敌人 去攻击营地,就可以专心射击竭马克,中间的枪兵们 可就倒霉了,这样反而打得很轻松。之后不久开始弗 罗多向末日火山前进的最后五分钟倒计时,敌人"倾 巢而出",多只半兽人和战士、射手等陆陆续续杀来。 前仆后继地倒在我方超强密集的简雨之中 到最后 可把树人、骑兵、精灵、亡灵军团等统统召出来,这阵 势就完全跟原著的情景颠倒过来了

还有一个更彻底地反客为主的做法:一开始就往 前冲、消灭第一波敌人后消灭门上的射手杀人魔多 在那里守株待兔将陆续从旁边的黑暗中出来的敌人 解决。这样很轻松、就是大概还剩六七分钟的时候出 现的束杂极马克的大批部队,抵挡不住,也许把亡灵 军团等都召唤出来就可以,实在不行就提前后撒

支线:让萨鲁曼升到第三级;让一队战士用嗜血消 灭另一队战士;让一队战士和射手合并

到河边建立营 地,进攻西北的精 灵营地, 部队都升 级火箭后进攻树人 会议, 对付树人可 将他们点燃后退开 看着,或者让萨鲁 曼逐个吸引他们在 箭雨中到处转悠



第三星

目标一:洛汗隘口(Gap of Rohan)

奖励:人口+25



卡线,消灭所有敌人 支线:摧毁所有难民 時, 建四座锯木厂

先升级部队 然后渡河进攻,否 则洛汗骑兵一冲 就稀里哗啦

目标二:法资森林边缘(Eaves of Fangorn) 奖励:资源增长+10%、能量+1 主线: 消灭所有敌人 支线:消灭该地区所有精灵和树人;建四座锯木厂

沿岸往西北 方向攻至敌营,涂 中旁边山坳有两 个树人,另外进攻 时还有小股精灵 跑来。注意洛汗骑 兵也升级过,不可



邪惡陣營

目标:艾辛格(Isengard) 奖励:人口+25、能量+2

主线: 砍掉艾辛格的树腾出建造点; 训练 100 名强 兽人;杀死树人;消灭洛汗部队

支线:建16个建筑;让整备曼升到第二级;购买一 个魔戒之力:过关时至少有 100 名强兽人



本关还不能 研究火箭,开始的 两队射手要保存 下来 强兽人的数 目包括战士和射 手。不久树人会开 始进攻,用火箭可 以轻松消灭他们 最后洛汗的大队

骑兵杀到,用强兽人淹没他们吧

第二幕

目标:法贡森林(Fangorn) 奖励:资源增长+20%、能量+1

主线: 推毁树人会议: 杀死树胡: 推毁精灵营地

第四幕

目标:阿蒙汉山(Amen Hen) 奖励:能量+1

主线: 杀死所有英雄和哈比人

**支线**:找到神秘的盟友;让乌骨贴升到第二级



离开小营地 后埋伏在森林里 的多队精灵会出 现,可让乌骨陆独 自应付,其它部队 持在角落。不要训 练太多部队,应把 钱用来升级、森林 里有些宝箱,另外

也可以用毁灭森林的魔力。沿路往南占领山顶,消 灭勒苟拉斯和金铃。西南角山洞处(A处)可得两食 人妖。之后可以训练枪兵了,可用它们解决骑兵。最 后在东北河边消灭阿拉贡等人

之后可选择萨鲁曼或乌骨陆的部队。第三幕剩 下的目标、第五、八幕的目标都要进行, 只是次序问 题。后面还会加上魔多的两支部队,但最终决战只 能选择其中一支队伍参加,所以开始就要决定培养 哪一支部队。人口上限最高可达到600,部队规模最 好不超过 440,否则有些部队最终决战上不了。笔者 选择萨鲁曼队伍,限于时间,这些目标的分支任务 只能列出艾辛格一方的,魔多的可能会有不同

### 籍五顛

目标:洛汗(Rohan)

华励 - 人口+50

主线:消灭所有敌人

支线:消灭增援的洛汗部队;让五队士兵升级重甲; 计-队射手讲引废塔



沿路往西北 不远就可到达洛 汗堡垒,但没有攻 城器具就设办法 讲去。可以等敌人 援军到后消灭他 们正面攻进去。也 可以用反案为主 的做法:尽快建出

云梯,让部队上到堡垒的城墙上,轻松射杀城内的 敌人和增援的部队

## 第十級

目标:圣签谷(Helm's Deep)

**奖励**·人口+50.能量+1

主线:消灭守军并摧毁谷中所有建筑

支线: 杀死敌方所有英雄; 在敌方援军到达前过关

法而森林幸 存者 15 分钟后 到达, 洛汗援军 25 分钟后到达, 我有另一支部队 约 30 分钟后到 达。可尽快制造 典架餐车让工厂



同时训练颁灰让兽人坑升级,出狂热者。准备好以 后解决水渠上方的勒苟拉斯和射手、把炸弹送上 去,然后让狂热者上去点燃,炸开城墙,射杀英雄 们,消灭守军。现在需要做出抉择,或者摧毁所有律 个树人, 最后是甘道夫和伊欧墨宰领的多队骑兵 但这样第二个支线任务就无法达成了。接下来是第 上一幕的第一个目标,之后是第十二幕的战斗

# 升级,制造炸弹

筑,或者等着消灭赶来的援军,法贡森林来的是

## 第七幕

目标:伊多拉斯(Edoras)

奖励:人口+50、能量+1

主线:占领城外的营地;摧毁城内每一幢建筑 支线: 挑劫洛开先王的坟墓: 杀死伊欧纹公主

讨阿政下南 北两边的营地,制 造攻城武器。用弩 车機鹽防 D塔,让 萨鲁曼消灭城墙 上的射手。可让我 方射手上城墙,但 射程不如对手,比



外的坟墓处(A处)就会出现宝箱。之后轰开一处城 墙,让枪兵堵在缺口处,将敌骑兵诱出歼灭,用狼骑 兵对付敌方的射手,其它部队即可涌入城内。之后 是第八幕的两场战斗

目标一: 近哈拉德(Near Harad)

奖励:人口+50

1线: 靠礼物或武力与哈拉德人结盟 支线:无

个族的敌 人分别在西南角 (粉红色)、南面 (紫色)和黎近东 南角(橙色)的地 方, 其中粉红色 粉人只有枪兵 其它两家都有几



士往东前进找到村庄建设营地,射手消灭小潮边的 居民获得宝箱。继续往东找到另一个村庄,旁边有 几个宝箱,这里的湖边也有些居民 接下来可以考 患结盟的方式。可用 万金在营地中央处训练礼 车,派到对方营地中即可结盟 若只与一家加盟,同 时面对两个对手,只会两败俱伤 建议先与最强的 紫色敌人结盟,然后进攻粉红色敌人,消灭一定置 量后对方就会投降(或者也不打,反正也没多少经 验值)。若楷色敌人进攻尽量不要伤害他们,等再有 万金以后跟他们结盟。这一支部队将成为邪恶方 四支队伍之

目标 :: 艾辛河渡口(Fords of Isen) 奖励:人口+50、资源增长+20% 上线:消灭所有敌人 支线:给五支部队升级重甲,艾辛格

洛汗堡垒在 东南角 准备云 梯,消灭渡口的敌 人,过去让射手爬 上墙头,里面大队 骑兵就成了瓮中



目标三:艾辛河滩(Enedwarth) 奖励:资源增长+10% 主线,消炎所有敌人

专线,消灭所有路汗巡逻部队;给五支部队升级铸 浩之刃(艾辛格)

本关战场比 较大, 敌堡垒有 西南角。村庄虽 多, 但最多只能 建据点, 往两移 动 - 段距离就会 找到 - 个村庄 敌方有大量骑 集。不过两三队



枪兵就能解决,另需数队狼骑兵对付骑射兵。敌堡 垒前山坡下有个据点, 可在那里制造攻城武器,本 关无法律云梯, 之后还需在战场各处寻找敌人可能 建立的据点

目标网·两限射特(West Emnet) 奖励:人口+50、资源增长+10%

主线:消灭所有敌人

支线:训练该地区的野生巨狼;给五支部队升级重 甲:让枪兵改成豪猪队形(艾辛格)

马上派快速 部队往东北方前 讲, 得到这里的 五具巨狼, 不久 敌人就派部队来 7. 另派一以从 秀地往东前进. 得到另一队。消 灭敌人冲来的



些骑兵和射手,然后攻击东北角的侵垒

目标元: 东思耐特(East Emnet)

奖励:人口+25

上线: 梢火所有敌人

支线:消灭所有巡逻部队:给五支部队升级重甲:认 枪兵改成豪猪队形(艾辛格)



这里的骑射 兵比较多、敌方堡 **全**在西南和东南 角, 奇怪的是没作 什么维设,其至门 都不关,可直接系 进去.敌人是在外 面的一些据点建

设的,另外如占据了东北角的堡垒也会建设

目标六:东洛汗(Eastern Rohan) 奖励:资源增长+10%

1线:消火所有敌人

支线:消灭该地区

的精灵;给五支部 队升级铸造之刃

消灭骑兵 准备云梯、渡河 往南攻下堡垒 几队精灵散布在

河南边





目标七: 安诺瑞安 奖励:资源增长+10% 主线:消灭所有敌人 支线、小磁车四队狼骑兵 消灭大批骑

兵、进攻东北角的



较被动。派兵到城

第八幕 目标一:西谷(Westfold)

奖励:资源增长+20% 主线: 消灭所有敌人

支线:消灭该地区的巨鹰;给三队射手升级火箭;让 队战士用嗜血消灭另一队战士



东边、建造攻城武 器过程中可到西南 角和东北角消灭 巨鷹(图中緑色花 点处),萨鲁曼一个 魔法就裁下来了 堡垒处还有两只, 进攻时应注意

敌人堡垒在

目标二:登哈洛(Dunharr

奖励:人口+50、 能量+1 主线: 消灭所有 砂人

支线: 让五队射 手和枪兵或战士 准备好、上

山进攻堡垒。







目标: 南伊西立安(Southern Ithilien) 华励·能量+2

主线: 權毀刚鋒青地;找到并摧毀禁入之池(瀑布)。 支线:接近以取得北面半兽人营地



清河西北边 就是刚铎营地,敌 人看起来不多,但 是森林里还隐藏着 不少神射手, 关键 我方部队虽多却不 堪一击,最好先发 展出抛石车 (注意

最好把自动发射关掉以免伤及自己人)和一些真正有 战斗力的卢恩战士,再发动攻击。濮河后往东就是半兽 人营地 瀑布在西北角(A处)。之后可以选择十一幕和 十三幕的一些目标 两场战斗之后,是第十五幕的战斗

### 第十三幕

目标一:安法拉斯(Anfalas) 奖励:资源增长+10%,能量+3 主线:消灭所有敌人 支线:建六座图室场(艾辛格)

本关需要选 择强力的部队。我 方只有一个据点 需要夺取东面敌 人的营地。开始敌 人就会有大批部 队进攻,先是大队 骑士和射手,之后 还有大批高塔守



卫,可让战士顶住,射手射杀。之后带上攻城武器进 攻敌人在东南角的堡垒。

目标二:死亡招锋(Dead Marshes)



奖励:能量+2 主线:消灭所有敌人. 支线:建六座哨塔 (艾辛格)。

敌人只有营 地。有十几队升级 过的高塔卫士

目标三:北伊西立安(Northern IthsLien)

奖励:资源增长+20% 主线:消灭所有敌人。 支线:建六座哨塔 (艾辛格)。

约五分钟后 会有一小队哈拉 德人从南边来,他 们不能带过关。在



这之前就可以消灭敌人以高塔卫士为主的部队,推 毁路两边的营地-

目标四:凯尔安卓斯(Cair Andros)

奖励:能量+3 主线: 消灭所有 敌人 支线: 造三架投

石车或餐车 消灭高塔卫

士,进攻堡垒

目标五:艾明亚南(Emyn Arnen)



奖励:能量+2 主线:消灭所有敌人 支线: 消灭所有巡 逻的骑士;让枪兵 改成豪猪队形(艾

消灭削餐部 队,进攻堡垒

目标六:中伊西立安(Central Ithilten)

奖励:资源增长+20%

主线:消灭所有敌人

支线:消灭所有隐 截的神射手:让枪 兵改成豪猪队形 (サ辛格)

先消灭现身 的一批神射手,再 与敌主力决战,最 后进攻堡垒。



目标七:贝尔法拉斯(Belfalas)

奖励:能量+4 主线:消灭所有敌人

专线, 训练四队 狼骑兵

本关应在部 队实力较强的时 候打,敌人有十 多队升级过的高 塔守卫。之后要 进攻两座堡垒

### 第十四幕

目标:十字路口(Crossroads)

奖励:能量+2 主线:消灭所有敌人 支线:训练三队狼 骑兵(艾辛格)

消灭高塔卫 上,进攻,约七分 钟后 - 只戒灵到



### 第十五幕

目标: 奥斯吉力亚斯(Osgiliath)

奖励:人口+50

主线:占领桥梁;摧毁所有刚铎建筑 支线: 杀死 1(0) 名刚铎战士; 让 辆投石车尝试抛射头颅

先攻下桥这边的两个营地,用投石车摧毁那些 防卫塔,消灭三座桥上的守军。注意那些散布各处 的高塔,将其摧毁 后它会朝某个方 向倒塌,砸死下面 的部队。冲过桥--段距离就会引出 法拉墨率领的精 锐(六级)骑士,可 让卢恩战士和食

人妖对付。这一支

部队将成为邪恶方四支队伍之-

### 第十六幕

目标:西里斯昂哥(Cirth Ungol)

奖励:能量+10

主线:找到并杀死弗罗多和山螺。 支线:喂半兽人给尸罗;解救十个强兽人



把一队半兽 人送进山洞让尸 罗消火,她就会加 人。之后可在山洞 里找到她的宝箱, 解救一些狂热者 再训练些强兽人 和食人妖,往山洞 另一头杀去,在出

U 务(A 处)会找到弗罗多和山极。漏口不断会有刚 铎的士兵进来,其中很多都升级过,不要大意

之后可从各幕啊下的目标中选择。一场战斗之 后,就可以洗择在惠斯吉力亚斯的那支部队进攻米 那斯提力斯进行决战,其它部队若打通了道路也可 以选择,或者先把其它战斗完成

### 第十七票

目标一:爱明莫尔(Emyn Mul)

奖励:能量+1

主线:消灭所有敌人

支线:取得本地区 居住的食人妖:让 枪兵改成豪猪队

形(艾辛格) 本关取得的食 人妖无法带过关。敌 人都队以高塔卫士



目标二:褐地(Old Brown Lands)

奖励:资源增长+10%

卡线,消灭所有敌人

支线:消灭该地区滋生的所有半兽人;有五支部队升级铸 造之刃(艾辛格)



敌堡垒在东南 角,有以高塔 卫士 为主的大量部队 一开始敌人就会出 动四处消火野外半 兽人、在各处建立 营地、据点。

目标三:幽暗密林(Mirkwood) 奖励:资源增长+20%、能量+3 丰线:消灭所有敌人。

支线:消灭该地区所有精灵;有五支部队升级重甲 (女卒格)



敌堡垒在西 化,营地在东北, 有大批精灵,火力 很猛,不能只用狼 骑兵对付,应倾全 力。之后还要小心 藏在各处树林中

目标四:督伊顿森林(Druadan Forest)

奖励:能量+1

主线:消灭所有敌人

支线:消灭该地区所有野生食人妖:让五队射手与 枪兵或战士合并(艾辛格)

- 开始附近 的食人妖就在攻 击我方部队,要 赶紧消灭。本关 面对刚锋和洛州 联军, 敌主力的 骑兵到西南角清 除食人妖后后径 直北上,还有几



队高塔卫士直接从南面的堡垒系来

目标丘:佩拉格(Pelargir) 奖励:资源增长+20%,能量+2



主线: 消灭所有 敌人

支线:建六座哨塔 上力决战. 进攻堡垒 城里建 筑可以摧毁,但 似乎没有好处

目标六:兰班宁(Lebennin) 奖励:能量+1 主线:消灭所有敌人 支线:让三支队伍升级

我方据点在 东南角。河边有 数队精锐高塔卫 上,几辆投石车 和戴在树林里的 神射手把守。可 用弩车或投石车 击毁对方投石车



后杀过去 之后 往西北角敌人营地前进,另深一小队沿岸往北前 进,夺取敌人的两个据点。西北角的河边也有差不 多的防守部队

目标七:哈龙德(Harlond) 奖励:能量+2 主线: 消灭所有敌人 支线:全歼刚锋提军



敌方部队不 多, 但有几辆投 石车,需要注意 约十分钟以后提 军从东北角到 达, 但也只是以 多队骑士为主的 小部队

### 第十八届

目标:米那斯提力斯(Minas Tirith) 主线:摧毁米那斯提力斯

支线:消灭所有英雄

索伦派来了安格马巫王和两名戒灵,还有数队一级 的半兽人战士 城内防守力量很弱,部队不多而且都是 级的。就是十级的法拉墨和甘道夫需要小心,尤其是后者 那招恐怖的终极魔法。城内有许多投石车,需让戒灵先摧 毁。白城的城墙是坚不可推的 在攻城武器工厂造出葛龙 他后约三分钟,伊欧纹会带着大队一级的骑兵前来送死:

攻入城内摧毁外层 的防御后(可能量、 **灭那里的平民以** 后),约两分钟后阿 拉贡等三人会带着



对亡灵军团造成伤害,只有炎魔和戒灵可以,但那么多 也难以应付。好在它们的召唤时间正常,远不像正义方 战役时那么久

		480 1	TARE S. C. S.
		THE PERSON NAMED IN	
	-		清行
农场 Farm	F	350	提供资源, 训练表式 2-6 个表场可分别降低输出训练费用, 10%, 15%
			直生, 30%
配屬 Archery Range	R	300	训练和升级农民射手和精灵射手。每升一级训练速度都会提升 25%。此
			· 类建筑都是这样
井 Well	L	200	附近的部队没有处于变战状态时可缓慢恢复生命。2-3 个水井可降低步 長訓练费用 20%-30%
英雄雕像	T	150	附近的部队护甲+50%; 经验值增长+200%。2-4 个雕像可降低英雄训练
Heroic Statue		150	· 费用 10%-30%
马柳 Stable	S	600	训练和升级洛汁螈骑
军械库 Armory	Y	1500	研究武器和护师的方级
哨塔 Sentry Tower	Т	150	防御设施。在营地外围的防御点修建
墙上旗帜 Wall Banner	A	800	在景垒外围防御点修建。下同。附近部队+50%护甲、125%伤害
作战塔 Battle Tower	В	800	防御设施
后门 Postern Gate	G	300	敌人无法进入的小门
			NF
农场 Farm	F	350	作用与落汗的相同
快近铺 Blacksmith	В	400	研究武器和护甲的升级,并提供资源。2-6 个铁近铺可降低升级费用
THE P. LANSING		300	10%, 15%, 20%, 30%, 40%
兵管 Barracks	R	300	训练上兵和高塔卫士   训练和升级射手
乳垢 Archery Range 茶油騰像	T	150	作用与洛汗的相同
Heroic Statue		150	1 1970-27001 025019
井 Well	L	200	作用与洛汗的相同
防卫塔 Keep	K	800	防御役施
马棚 Stable	S	800	训练和升级骑士
工稿 Workshop	P	2000	建造和升级投石车
石场 Stoneworker	N	1500	加强城门和防门塔。1-2 个石场可降低防御设施造价 20%-40%
市场 Marketplace	M	1500	研究经济方面的升级
喇斯 Sentry Tower	T	150	作用与洛汗的相同
投石车平台 Trebuchet	T	1600	在堡垒外围防御点建造。下同。放有投石车的平台。
作战塔 Battle Tower	В	800	作用与路汗的相同
后门 Postern Gate	G	300	作用与落开的相同
	-	_	
<b>副李基</b>	S	350	作用都与洛汗的相同,降低的是狼骑兵的训练费用
Slaughter House	1		
熔炉 Furuace	F	350	作用都与射锋的铁近铺相同
强善人坑 UrukPit	U	300	训练几种强兽人
防卫塔 Keep	K.	700	防御设施
巨猴坑 WargPit	P	800	训练锻骑兵
军械库 Armory	A	1200	研究武器和护甲的升级
攻城武器工場	W	1500	建造攻城武器
SiegeWorks	r	150	4 月 7 条件的相标
哨塔 Sentry Tower	,	150	11 · 1 · 1 / 1/04 · 1 / 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1 · 1
	-		
展李场	S	350	与艾辛格的相同。不过是降低食人妖和舞马克的训练费用
Slaughter House		1	
熔炉 Furnace	F	350	与艾辛格的相同
半兽人坑 Ore Pit	T	400	训练半善人战士和射手
哈拉德林宫殿	A	300	训练哈拉德林人和 Rhun 战士
Haradrim Palace			
食人妖牢笼 TrollCage	C	1200	训练两种食人妖 
大型攻城武器工场	W	1500	建造攻城武■
GreatSlege Works 舞马克棚 MumakilPen	M	2000	训练姆马克、升到第二级后训练出来的部队直接是第二级的
※ うん畑 NIGHBKHFen	19/1	2000	************************************

**本是加坡** 

14(1)11 四教代 (Pensants-P-100,10) (維理總統, 技能依次是養產、養成 集下以後, 投煙を, 兵持的第一人技能都形態及, 下前就需从第 小提起, 他繼定 (), 賴之及 (16, 無) (19, 10) (20) (20) 和關則 (仁, 200, 最紅 一个都是这个, 下面也都助立, 北里另外 一大势力连 項目預用是 600)。后二个是月级项目(在平横坪研究后再次由可 北条列度线等局面)

報告的が認めがあった。 「大きない」(To Naman Inchersa-Anologis 15)、対策を、非常性、対域 1. 北地市、計算を、計算を大変を決しました。 に大変論。(12) 東央、名質(下50)。 に大変論。(12) 東央、名質(下50)。 に対しました。 に対した。 に対しました。 に対した。 にがした。

□ 士兵(So,dders,S,100,10); 均射于优, 付轉化,怪物 英雄劣,技 能分別是为降 (+25%)中、-(0)總度)/ 直续队形、特通之刃(B, 400)、囊甲(V,400)

100), 量下(V, 500) 四高塔卫士(Tower Guarda, T, 400, 15), 需要 級的兵費, 仿御非 常出色的長种。接触分別是新聞。(80%) 即、7%速度), 直接以

形、转应之刃、贯甲 □射手(Archars, A. 300, 15);对除兵、怪物忧,对战士、英雄劣。 力差一点。但可以升级护甲所以更制行。技能分别是模形 (-25%的 m、50%护甲)/直线弧形、囊甲、火糖 (F,500)

工程有年(Trebuchet, 7, 1200, 5); 对攻城武器、建筑优, 对步兵、骑 兵、将领和杀策等, 挂能分别是停止/恢复自动开火(1), 燃烧之石(F, 500)、表店指定地点(8)。

□強售人推 (Uruk-hai,L,200,20),对射子化,对除兵,择制和英雄劣。技能行力阵 (40%速度、25%炉甲)/ 无阵、转流之刃(B,800),乘甲(V,800), 在旗帆后由还在一项嘈加(T,干掉一队自己 入来增加金融值)。 日射于(Grossboss

へ水滑の82 (1903)。 □射于 (Croasbonnen, C. 400, 30); 対積兵、怪物化, 対战士、英雄 宏。技能有機形队形(+25%伤害、-25%护甲)/无珠、鷹甲、火箭(F.

物相吸吸力。 原。一个虚型村金板是作为含人似的移动点心。 日本并入射于Cyrc Archors A.200,30);对转头。怪物说。对战士 系维先,技能与大鹏(1,600)。

東顯方、技能科火物(1-600)。 □時從離終人(Handrin, A.200,10);於彼士使,对射于宏,技能有 懷那弘彰(+25%告書, 25%分甲) 直线以等 □△惠俊士(Soldiers of Thun, 5-400,15); 需要 級的直搬,对 每兵性,对專辦。 服务規度下、之是權事中 能在 鼓锤化的点 种,技能看靠指队形(+25%护甲、40%速度,对荷兵机的苦奖励)

1988年 1988年

回改城塔(Stege Tower, S. 850.5); 让步兵可以上城境, 技能是从城墙(清廣(名),

□破城鹽、Battering Ran. R.5>:推破城门和建筑

			###	to Control of the Con
火箭 Fire Arrow	W	1200	一级靶场	+15 伤害、射手升级后威力大增,而且火箭对树人、
				姆马克等都有特效
脂牌 Horse Shield	R	1000	二级马棚	+80%护甲
漢収 Banner Carrier	C	600	军械库	山 级的部队升到第二级
重甲 Heavy Armor	v	1000	军械库	+60% \$0.1H
铸造之刃 Forged Blade	F	800	不被力	+ \$0% (1) 1'
			担任	74
火箭 Fire Arrow	W	1200	二級靶场	+15 伤害。射手升级后威力大增,而且火箭对树人、
				姆马克等都有特效
順牌 Horse Shield	R	1000	:级马棚	+80%护甲
旗帜 Banner Carrier	С	600	二级铁匠铺	让一级的部队升到第二级
重甲 Heavy Armer	V	1000	二級鉄匠舗	+60%护甲
特造之刃 Forged Blade	F	800	二級铁匠铺	+50%伤害
铁矿石 Iron Ore	R	1500	市场	铁匠铺产量+50%
大丰收 Grand Harvest	G	1500	市场	农场产量+50%,升级后必须至少拥有一个市场才存
				在,下间
守城材料 Siege Materials	S	500	市场	拆掉建筑回收 50%资金
加國城门 Reinforced Gate	R	750	石场	城门耐久度+50%
务曼诺尔之石工	Ü	2000	石场	提高城墙和塔的耐久度
Numenorian Stonework				
防卫塔射手	T	2000	石场	提高防御设施造成的射击伤害
BattleTowerandKeepArchers				
燃烧之石 Fire Stone	F	800	:级工场	投行车份害+200
April 1985			艾辛格	
火箭 Fire Arrow	W	1200	军械库	+15 伤害。射手升级后减力大增,而且火箭对树人、
				蝎马克等都有特效
旗帜 Banner Carrier	C	600	军械库	让一级的部队升到第二级
重甲 Heavy Armor	V	1000	军械库	+60%护甲
铸造之刃 Forged Blade	F	800	军械库	+50%伤害
			展多	
火箭 Fire Arrow	W	1200	半兽人坑	+15 伤害。射手升级后威力大增,而且火箭对树人。
				姆马克等都有特效
数据 Banner Carrier	C	600	级半兽人好	
		_	哈拉德林汽艇	

10	1 W C - T (TT)	DE TOTAL DE LA CONTRACTION DEL CONTRACTION DE LA
The second of the second		3.00
治疗 Heal	1	看写指定也图内的意思, 每场战,复活 人
精灵的礼物 Elven Gifts	1	英雄得到 50%伤害奖励,被动魔力,无需使用
Istari 的京都 Power o the Istari	3	甘道夫的魔法+100%伤害,魔法恢复速度翻倍,被动魔力
推視之產 Elven Wood	4	创造一片生机勃勃的绿地, 范围内所有我方部队+50%护甲,
		所有敌人失去所有领导术奖励。不影响英雄
征兵 Draft	1	所有农民武装起来
开天 Cloud Break	8	阳光射下,所有敌人暂时晕眩
召唤精灵盟友 Summon Elven Allies	8	临时召唤几队特灵
召喚洛汗盟友 Summon Roban Allies	8	临时召唤儿队洛汁骑兵
召喚巨鷹 Summon Eagle Allier	10	临时召唤两只巨鹰
安都瑙尔 Anduril	8	阿拉贞+100%伤害、被动魔力
召唤村人 Summon Ent Allies	10	临时召唤几名树人
召喚亡灵军团 Summon Army of the Dead	16	临时召唤几队、灵
		<b>『暴</b> 方
战歌 War Chant	1	指走范围内部队+150%仍由、+50%护印
Palantir 之順 Vision of the Palautir	1	窥视敌方状况
工业 industry	4	制定建筑短期内资源增长+100%
常伦之職 Eye of Sauren	4	揭示隐身的敌人,范围内的半兽人+150%伤害、200%经验
		值、50%护甲
破坏森林 Devastation	3	製掉 - 块森林来得到不少资源
燃料 Fuel the Fires	8	砍树的资源收入+100%,被动魔力
會廣动物 Scavenger	8	<b>杀死敌人会得到资源,被动魔力</b>
污染之地 Tainted Land	6	污染一片土地,范围内所有已方单位+50%护甲,所有敌人
		失去所有领导术奖励,不影响英雄
召集 Callthe Horde	10	加快半兽人训练速度
順職 Darkness	10	让整个战场陷入黑暗,所有已方步兵+50%伤害、+50 护甲
冰剛 Freezing Rain	8	所有敌人失去所有领导术
召喚炎魔 Summon Bairog	20	暫时召喚炎魔

To the state of th



工借真实的赛制与组队乐趣,Master League (以下简称 ML)一直是《实况足 ▶球》最为成功的游戏模式之一。本次的 (职业进化足球N)(以下简称 PES4) 追加了 PS2 版不具备的要素--联网对战, 但 ML 依然是吸 引玩家重复游戏的重要因素。球员培养系统的加 人使转会、组队、比赛的玩法更为多样。在以往的 作品中,当玩家网罗全部心仪球员、夺得大满贯之 后,便失去了继续游戏的动力,而在 PES4 中,所有 球员的能力都是随年龄动态变化的,新展不断涌 现,老将则渐渐走向幕后,最终以转世球员的方式 再次登场, 理论上游戏能无限制玩下去。而实际 上、亲手将一个个数值全白的球员培养成叱咤绿 茵场的豪杰、看着他们从弱不禁风的毛头小伙成 长到令对手闻风丧胆的重炮手,其中的成就感,决 非之前的 ML模式所能比拟.



ML模式的初期阶段,由于球员能力普遍较弱, 只能以战术来弥补技术不足。在进人正式环节前, 先了解一下 PES4 的比赛系统变化,这些变化对玩 家的裤兵布阵提出了更高要求。

### ■直传班

本作盲传球被力大为增强,原因并不悬球传得 更准,而是接应队员的跑位 AI 有质的提升。以往作 品中,队员只会进行直插跑位,预判能力强的玩家 可以让对方大多数威胁直传球以越位的方式收场 而本作中凡进攻能力超80的前锋都会在适当的时 机斜插、如底线附近的边路 1过 , 在 PES3 中, 作 墙队员的传球不是直接送出底线,就是接应队员自 己跑到越位的位置上,PES4 中的接应选手则会瞄着 对方防线的最后一人斜插进人禁区(有"反越位"特 枝的洗手尤其明显)。这使前作中某些不可能完成 的直塞配合如今成为撕破对手防线的利器,再加上 通过按键时间长短来判定传球距离的力度系统,使 禁区前沿成为了 PES4 中最为重要的区域。无论攻 防,都应力争对这一区域的控制。针对这个新变化, 四后卫加单后腰的组合远没有三后卫加双后腰保 险,这两个防守组合同样为五人,但前者在禁区前 沿留给对方发挥的空间更大,一旦后腰被突破、平



### ■強队祭職

打开阵型菜单选择"球队策略"可以看到四种 战术 "整体压上幅度"、"逼抢程度"、"造越位" 和"防守反击幅度"。A最高,C最低。这四个选项 对比赛系统的影响也发生了一定的改变。在真实 比赛中如中前场队员全面压上而后卫线按兵不 动,球队的三条线会严重脱节,在由攻转守的过程 中会非常混乱。而在 PES4 中将其设置为 A 是相当 危险的,原因在于后卫线压上时会越过中场,此时 对手的直传球不存在越位。另一个原因是前文提 到的"直传球威力加强"。压得过于靠上,在对手直 传成功的情况下回追会非常被动。因为本作中 R1+R2 的大幅度描述距离强得可怕, 启动速度快 的选手在接直传球后两步大趟球就可以将后卫甩 得很远,将其设置为 C 时,即使被突破,对手在禁 区前沿的大避球也很容易被出击的门将破坏,而 且留给对手启动的距离也较小,这在 ML 初期是 一个非常值得注意的地方。

通抢程度设置对体能的影响最明显,尽管如此、设置为人对防守体系的巩固非常重要。而几作中,通抢程度设置过高后,在局部以多打少的同时也容易出现致命空档。本作中随着后方 AI 的增强,这种情况不复存在。以三后卫-双后腰的防守组合为例,开启 A 级温抢程度,结合有针对性的补设,盯人设置,双压腰能够领处倚仰刺对方筋腰的发挥,便对方筋锋成为断线风筝。

由于直传球威力加强,"造越位"设置应非常 讲究,在 ML 初期,原创队后卫普遍转身速度慢, 

### ■铲球 & 战术犯规

本作已完全解决盘带/传球在平衡度上的关 系,尤其是盘带的设定相当到位,既没有 WE6 中幕 盘带打天下,也没有 PS2 版"WE7 国际"中的"盘带 无用论"。技术球员在一对一中的优势相当明显 R2的模拉威力被削减,但R2急停变向让防守的 预料难上加难、PES4的停球设定也很科学,玩家可 配合方向键、R1、R2键让球员在停球间时完成拨 扣、带、转等动作。尤其是威力惊人的"R2 停球变向 接大趟球", 使某些情况下的一对一防守只能采取 贴一边的方式进行。好在本作铲球威力有所提升, 玩家无需在铲球同时输入铲断的方向。大量拥有 "骨铲"特枝的后卫可以用"夺命剪刀脚"阻挡对方 华丽的舞步。在 PES4 普及"铲球运动"的有利条件 有二·A. 直接仟貢政讲或率大为下降,除禁区前沿 用重炮手进行一拨一射的轰炸外,直接任意球得分 的可能性比乌龙还要小、且 KCET 这次将任意球的 射门力量与普通射门的力量混为一淡:运动战中的 射门由于逼抢的关系,球员只能以小腿发力的方式 完成射门,而任意球罚球手有充足的时间与空间完 成舒展的射门动作,本作中未考虑这个问题.使很 多任意球在飞行过程中就被对方后卫解围;B、裁判 昏哨现象严重,判罚赖率普遍较高,但给牌(尤其是 给红牌)不多,有此有利条件,不铲白不铲。注意,对 战过程中铲球只能作为战术犯规进行运用,如针对 对方受伤指数较高的队员进行,就实在不齿了。



ML模式的初期阶段。由于球员能力普遍较弱、 貝能以战术来弥补技术不足。在进入正式环节前, 先了解一下 PES4 的比赛系统变化,这些变化对玩 家的排斥布阵提出了更高要求

### ■4-4-2 群型

最大的特点就是——没有特点……最为均衡 的阵型,由于两边有边前卫和边后卫,使该阵型的 边路进攻方面有明显优势。它有几种变体;

中场平行站位:游戏中的英格兰国家队就是 使用该阵型,绝对是"最废柴阵型",因为中场站位 毫无层次可弯,控制中路的两名选手位置没有前 后错开,默认属性为 CDM(中前卫),攻的时候压 上的程度小够、字的时候又回不来,尤其是直传、 很容易撕破中场四名处于平行站位上的选手

菱形站位:中场为一后腰,一前腰加两名边前 D的组合。与平行站位相比,中轴线上两名选手的 攻防职能区分明器, 前腰能起到连接整个中前场 的作用,边前卫在两名直上直下的边后卫支援下 也容易在对方两翼觅得机会。由于 PES4 中对禁区 前沿的控制尤为重要,对单后腰的要求相对较高 笔者不推荐让单后腰参与进攻。他的职能是排例 对方前腰在禁区前沿的穿针引线,而非冲锋陷阵 时给己方后防留下撤患。在"个人设置"中将后腰 的守备指数设置为"HIGH"能有效防止后腰的前 播。尽管如此,菱形中场的后腰仍缺乏保护,该位 置一旦被突破就会让防守陷人极大被动,故在后 D线上设置清消夫非常必要。PES4 中新增位置属 性 SW. 拥有该属性的后卫在设置成清道夫后的活 动药围事大 清道夫的作用是在关键时刻顶出来。 因此两名中后卫应采用一文一武搭配。类似内斯 塔+斯坦姆或是希尔维斯特+菲迪南德的组合。此 外,清道夫身旁边后卫的防守 AI 应设置为 CV(补 位不盯人),在中后卫顶出去时能够弥补中路的空 档。考虑到 PES4 的传中效率非常低下,玩家并非 要走两翼齐飞路线、可以适当培养一些身体强壮 的边前卫,将其位置适当往中后方拉一点,使其起 到一个假 SH、真 DH 效果、类似加图索在 AC 米兰 的作用,有效减轻单后腰在退防过程中的压力。

钜形钻位,双后腰加双前腰的组合,类似 4-?-?-? 这样的站位。它有两个变体, 前锋身后的两 个"2"偏向两侧,位置属性设置为 SMF, 后卫身前 两个"2"设置为 CDM,类似阿森纳打法 该阵驳在 前场中间区域是空的,这就要求两名边前卫的速 度不一定要有多快,但一定要能拿得住球,能够组 织中前场的推进、橡皮雷与水贝里这样的组合,一 路控球,一路强突,伺机中路抢点。当一名队员的 推进受阻后,能通过两名压上的 CDM 迅速过渡到 另一侧。将中场偏后的两名队员设置为 CDM 的作 用是弥补前场中路攻击火力的不足、但对球员直 上盲下的能力要求较高。另一个变体是格前锋身 后的"2"设置为前腰,将后面的"2"设置为后腰,类 似利物網杰纳德、哈曼+科维尔、路易斯·加西亚的 组合, 后者的防守要巩固一点, 但前场火力不足的 问题会在对攻战中暴露无遗

需要指出、WE 系列中的 4-4-2 向来有个通 病,另一侧的边后卫在上过下喷黑。而且明明是,侧进改 时,另一侧的边后卫也会不甘寂寞往上压,这就立 成后的线上只剩下两名高大的中后卫防守,在对 方反击的情况下会出现之一,甚至是三打二的 危险境地。在设置的第一条的情况下会出现了这种情况仍 交往则收载,还需要在 Postson Edit 中特边后卫 的位置往回收。与虑到边后卫的防守,平衡性与 后下根比都存在很大不足,与其将其限制在后卫 线上只完成防守工作,不如找个正宗中后卫将其 转换,将来其位置则形为 CB



### 3~5~2 阵型

初期從必要选择三屆卫的粹型、您创队的后卫 水型、整值上有差距可以用操件条件、限 目 的服实在令人抓狂、聚名其妙的空档、冒 便和 生,而看着对方 170 的前等在自己 1.86 的后 卫身 馆给点得分。那傻大个从头至尾那站着不动时,你 综会有所感觉、随着队伍实力加发、有开级、存冠信 标时,将阵型测整测效的兼备的 3-5-2 就是不二 选择、3-5-2 无太多变体、3-2-3-2 是最佳组合。由 于这个阵型没有边历卫、边路进攻会显得不足 规策是最前面的两个2°的站位被型弩好调整

PES4中, 想要在一群肌肉猛勇中表演自己的华 珊脚法, 最重要的能力是-平衡度一 前峰采用一高一 快这样的组合时, 小个子队员的位置散谈往禁区边 给拉, 避开整区前指舞桐而毛的附轮,高大队员在败 区域可以利用身体背身护住球。游戏中以速度见长 的小个球员—般具有 UPC边等》属性, 因此将其拉 到紫丛外侧后可以只面对对方一侧的通轮, 无论是 利用该度切入内板还是伺机使中, 都有充分的选择

利用阵型存储系统、你能预先为3-5-2 阵容设置一套5-3-2 的备用阵型、通过手辆上的快捷键在比赛中即时调用、例如攻击时调整为3-5-2、回收时担5-3-2、反可能发挥两名边前卫直上直下的能力。

防守中,使用三后卫的玩家切忌操作后卫去扑对方,对手的边路进攻尽量用后腰、边前位参与防守,即使边路被突破也不要贸然用中后卫补位,后卫线上只剩下两人防守对方的抢点是非常危险的。

至于4-3-3、3-4-3的三前錄组合,优点与缺点 点 样明起,运用得好反而破坏了游戏的平衡性。 运用得不好一条线股节非常严重(中意中场人數



### | 4-5-1 | | | | | | |



笔者最近实验了一下 AC 米兰的新降置 "圣菱 树",发展效果很好。这是一个 4-3-2-1 的降覆 三 名后腰可以保证对集区前沿绝对的控制权, 甲场除 人数以外还有层次感的优势, 在对付平行站位中 场的时候可以将对方四名球员夹在中间, 使其彻底 丧失后防屏障作用。该阵型的进攻参与着实际上只 有两名前腰加一名中條、为此对人员能力的要求较 能力, 尤其是中條、在前场常会陷入围轮、附身护穿 能力, 定要出类接紧, 否则 圣诞树 演真成 "旗钹"。

加入成长曲线后,所有球员的能力都会随时间 而动态变化、其能力的配伏与自身的潜力有直接关 系 正是由于加入了能力培养系统,玩家们都热衷 发掘那些拥有巨星潜质的年轻选手。PES4 中的潜质 球员分为如下二种。

### ■ 群人

在 PES4 中,KCET 为每个俱乐部加入了不少 阔所未闻的年轻面孔, 他们从未参加过正式比赛, 但在现实中都是俱乐部二线队者力打造的希望之 星, 例如阿森拉的 CESC。其中一些具有恐怖的成 长速度,比賽结束后经验值增长极快,常常一个賽 季就从全白数值变为超级巨量。考虑到平衡度的问 题、这些早熟划就品大都会在25岁左右迅速衰退 (不会很就要涨成全部数值 99 的据人了), 并且大 都无转技(特技无法随着能力增长而增加) 在开档 时这些球员的年龄在15-17岁之间,可免费签入。 餐约成功率也高,为此,初期的玩家务必在第一个 赛季的中期转会时购人几名"妖人" 他们的能力会 在第一第二年寂寞,如耽误这段时间再购入就起 不到多大效果了 另一种"妖人"是已成名的年轻球 员,像():罗拉尔多、鲁尼等 注意,PES4使用的球 品数据来自夏季转会市场关闭后、因此在原 WES 中由于转会谈判而以"自由球员"身份登场的西赛、 鲁尼现在都有了自己的俱乐部, 想在 WE8 中那样 人议两个重磅矛手的可能性大为降低



### ■架空建炭

親空球员是游戏官方制造的一些人造人,现实中 不存在。架空球员会在第一个賽季结束后隨机产生。 特征明显:起始年龄为17岁,带有1.2个特技,由于 15-17 年龄段的球员很少具有特技, 因此只要看到名 字陌生目带有特技的 17 岁小将就是架空选手。他们 的成长曲线几乎都能达到红色区域、成长时间要比 "妖人"选手长,也不会过早衰退,除了长相都是大众 脸以外,实在完美无暇。只是初期的签约难度较大,将 年薪设置到 LYDPTS以上才能吸引他们的目光



### 一元老 / 转形

元表球员与助业球员需在 PES SHOP 中胸 买,每人花费 150 元,购买后就可以在 ML 相应的 国籍球员选单中找到他们。联赛中的老将退役后, 会在第二年的本国球员中再次出现。先别高兴,他 们都是以 17 岁年轻球员的面目登场,除保留原有 的特技以外,数值大都一片苍白,需要练习才能逐 斯改观。他们的增长并没有"妖人"迅速,特别是一 些大器晚成者,要用8到15个赛季才能"恢复原 状",其中最令人发指的莫过于巴蒂和里瓦尔多。 几乎要到 30 岁时才能重现颠峰。某些能力特别强 悸的球员转世后可以基本保持自己的强项(如 17 岁 R9 的射门精度就超过了 80、马尔蒂尼的防守 平衡全超过 90), 稍加练习就能一招鲜吃遍天。

在选择购买年轻球员时,除了看成长曲线、能 力以外,还要根据 PES4 养成系统的特点来有针对 性的观察球员能力。由于该系统是首次加入,因此 其中存在很多不合理设定, 会影响到玩家的球员 选择。KONAMI 官方没有对球员能力的增长条件 有讨任何说明、笔者感觉、躁易能力和自己的位 置、比赛的发挥有很大的关系。后卫平衡性增长最 快,妖人后卫的平衡最终无一例外的增长到99,且 无论什么球员、只要放到后卫线上都能快速增长 平衡性、笔者曹将转世的巴乔放在后卫线上锻炼 平衡度、没想到一赛季之后居然练出个糙哥版巴 乔。比赛中成功完成多次盘带过人,带球速度与带 球精度两个数值就会增长。多次长传也会让长传 液度与长传精度两项数值增长、笔者喜欢用比利 时妖人后卫 VOMME 后场开大脚,一个赛季后发 现他的长传数值已能和皮尔诺向媲美。射门次数 多也会使射门精度和射门技术快速增长

综合看来,"射门技术"是增长最快的数值,几乎 所有年轻前锋都能练到 99。射门力量、敏捷、耐力与 绝对速度最难增长。为此购买新人时应着重看这四 项能力,因为无论怎么打比赛,这几项几乎是不增长 的。购买一个身体条件出色,但反应只有60的后卫。 后果是灾难性的。另一个得注意的地方是球员的体 格,游戏中的很多人在17岁时就停止发音,身高与 体重都没有任何增长,虽说"平衡度"可以弥补身体 对抗中的不足, 但体格与盘带精度这一组数据的矛 盾关系会影响到球员在比赛中的发挥。举个例子。西 賽的速度、加速度都超过了90。但拿球突破时的作 用明显不如两项速度值"见黄"的鲁尼,因为西赛的 盘球技术较弱,由于体格超大,在突破时容易被对方 阻挡,在一对一时还可以用身体优势来压倒对手,但 长涂套旁过程中的急停急转施展起来异常繁档



本节推荐 ML 模式中的实用球员、本着拒绝大 牌原则(PES4 的转会难度与 WEFA 排名有关,这就 意味着在第一、第二个赛季转入大牌是不可能完成 的任务),在每个位置上给各位玩家们列出上、中、 下三种档次,主要根据是球员身价、转会难度与年 薪,与球员实际能力无关

### 1073

平山相大 档次:下

国警:日本

优势,自由域品,年薪低,头球能力强,成长讯 速、有特技

平山相太县为数不多具备特技的年轻球员、这 的对下他的国籍——日本磁局人人都具各特技,而 在现实中,被誉为日本未来或王的平山探得济科的 喜爱,其实力绝对配得上"抢点"与"站桩式前锋"这 两个梦幻般的高中锋特技。他的发展方向走的是比 埃尔霍夫路线,头球精度与弹跳两项数据可到达红 色。起初平衡能力一般,但经过一个赛季的飞速发 幂,可以依据出众的身体成为前场攻击的过渡点。



档次·下

国籍:葡萄牙 年龄:17

优势:身体出众,射门技术全面,典型的禁区 之王,成长速度极快

与平山相太的一招鲜风格不同的是,VAZ TE 走的是花尼路线,在力量飞速增长的同时,射门精度 与射门技术发展也较快,能在禁区内独当一面,无论 是与速度型前锋搭档还是打单前锋都游刃有余

## 档次:中

国籍:英格兰

年龄:20

优势:梦幻般的高中锋

现实中的查尔顿·科尔被切尔西俱乐部从二 线队租借到了阿斯顿维拉、因此本作中不能以自 由球员身份登场,身价较高,但转会难度不高,在 D2 联赛的中期转会时可不费吹灰之力陷得。他在 开档时能力就不俗。可以不经过磨合与能力成长 就能在队中担任得分手,对于初期的抢分、积蓄资 会非常必要。

### 档次:中

国籍:尼日利亚

年龄 . 28

优势:罕见的技术流高中锋

1.97 的身高知拥有高达 90 的技术, 你可以用 一笔低廉的转会费从阿森纳的板凳上将这名尼日 利亚城星招至座下, 尽管募்排决赛的他已不再成



长,但缓慢的衰老速度可以让他在退役前都发挥空中火力支援的作用。前场有这样一尊高达近两米而又不失缩腻的铜墙铁壁,能让攻击演化出更多眼花给私的配合

Buckling

档次:上

国籍:瑞典

年龄:24 优势:开档数值惊人,有一定上升空间,护球、

接赎能力强

将易布包人"上"的原因除了他的名气、最重要的就是他参达几个的特技和几乎全红的高中锋必易效值。PES4中的易布能力设定与现实有较大数距; 股动不很积极、盘带能力一般、无法完成现实中他在禁区商省地带所擅长的凌波微步。好在他的停坡,接端技术程好(由于 PES4 中加大了第一停的速度,使福多地点型中等无法完成前场攻击过渡的作用),原加上出众的身体。背身穿接能力极强。可以不需 R2 健操体造行自动导位检点,可角域时推到第一点更显在在话下。还是,由于安保期的原因、压泵硬盘中的 PES4 可能存在"版本"问题,在现有打过数据补了的 PES5 中,易布依然在阿贺克斯而不是九文。此外表中处另一个129 的转条、被恢足是他了



also the first of the thirty of the second

### ■速度型誘揮

内 将次·下

国籍:塞内加尔

年龄:17

优势:免费签入,能力增长快,射门精度高

本作中只有 15-17 年龄段的球员可以免费签人, 该年龄段中增质和的选手更是罕有。现实中的巴 烟已被法甲球会购人 九斯靖养。而在城中依然他,坚著会费的方式签人,且任事极低,初始阶段的已里速度和舒门力顺两项能力超过了 80, 拥有"令人发指"的成长曲线,打满一个赛季后全部关键数值都呈现截色。是带没有特技,但射门相及和阻遏涨。下的期行能力相当强,尤其是出色的单刀球处理能力,即便拥有"射于"和"17%"能力的前锋都稳生复及,即便拥有"射于"和"17%"能力的前锋都稳生复及

档次:中

国籍:保加利亚

年龄:19

优势:身体强悍,突破能力强,成长迅速

業切主教练序臺鴨人这位保加利亚天才少年, 体塊出了独到眼光。而 KONAMI 在波季溶夫本赛 季大放賽彩之前該将其稅淀为"妖人" 敬禄良,其暇 北之"毒"更是与污典疾途同归。博李落夫走鲁尼式 发降路线,平衡能力迅速增长的同时,启动速度发 履也较快,兩賽季后 60%以上的數聚都会发虹。



档次:上

国籍:英格兰

年龄:18 优势:全能性前锋

會尼德对是 PES4 中当之无愧的第一前锋。 PES4 的全新比赛系统"民族实已非常接近" 带球突敲 等非速度快(例如 WE2000 的) 金帶盈(如 WE6)成 身体强(WE7)就区以胜任,需要将这二个能力全部 综合到一起。快速被要对绿玩的体格要求也较高。 1.85 以上鲜有速度快的选手,1.80 以下的选手中平 奢能力又明星不足,而鲁尼恰恰是一个"万千笼爱 能一身"的前锋。他的初始身高只有 1.78、却拥有比 同年龄段选手大一号的体型。一旦突破后除了犯规 是 假动作",却跑起案快似版文,抢点能力超过与布。 射了能力堪比字刺。由于技术,加速度两项能力极 级,突破一人后能迅速调整身位完成下一次突破。 他的突破往往是"一串一事"式的强英

### 前龍

Charles and the second

档次:下

俱乐部:阿森纳

年龄:17 优势:恐怖的成长曲线

现实中的 CESC 是阿森纳的重点培养对象,且已 经在英超中登场,但考虑到阿森纳中的运输气的人员 配置,CESC 的归格可能和他的的掌言弗斯一样。不过 新戏中的他实在强悍,一个赛季后除了没有特技,你 几乎无波按到他与大堆闹磨队员的区别会哪里。

Leves

档次:中

俱乐部:博卡青年

年齡:20

优势:英雄出少年的灵巧型前腰,同时身体平 衡能力出众

上文中我们分析了为什么鲁尼这种类型球员 能在 PES4 的 ML 模式中成为首屈 -指的霸气前 锋——身高不足 1.80 且平衡、盘带、加速能力出 众的球员可谓是少之又少。特维兹尽管身体只有 1.70、但他的初始平衡为84、即使不经过能力成 长,放在前腰位置上的这位"缚卡野兽"依然可以 演绎出另外一种细腻风格, 实战中的特维斯不仅 格本身"轻灵"的一面崭露出来,而且他彪悍的身 体即使在比自己身高高出一头的防守队员面前也 丝毫不落下风。考虑到他的体格与鲁尼确实存在 差距、放在前锋线上冲锋陷阵有点勉为其难,故利 用其 OH 适应性将其配置在前腰位置上,在这个 位置上的他可以尽情突破除加图索外的任何后 腰,再加上他的射门、传球能力同样出色,无论是 选择大力射门还是突破后的分球都有充足技术保 证。由于博卡非 ML 俱乐部,在 D2 联赛时就有一

档次:上

俱乐部:国际米兰

年龄:25

优势:手感一流的前腰选手

传闻 KCET 与制作 CM 系列的 SI 公司共享 了庞大的数据库,先不论真假,单看 WE 与 CM 这 两大足球游戏在一些球员能力设置的共同点上即 可看出、KCET 确实参考了 CM 中的球员数据库。 CM 中的埃姆雷是相当好用的前腰,毕竟现实中的 土耳其人在国米汶祥一个巨星云集的球队中的境 週并不能掩盖自身强大的实力。PES4 中的埃姆雷 同样是数值一般,但相当实用的前腰。1.70的身高 外加 60kg 的体重却造就一个突破能力不亚于强力 中锋的选手,他的突破能力有别于盘带、速度型选 手,其出众的渗透能力依靠的是自身的跑位,在中 锋得球往边路拉的过程中、埃姆雷会选择适当的 路线前插,一次简单的百塞就能被他飘忽的跑位 演绎成为绝杀, 阵地进攻中总能在最关键的位置 上看到他的身影。他的另一个特点就是射门奇准 (沅射尤其), 築者在第二个赛季购入埃姆雷, 他的 进球数岩然追平了队中的鲁尼。埃姆雷的转会难 度为两星,升入 D1 的冬歇期可以以不到万元的价 格转人这位攻击力惊人的土耳其前腰。除了OH 属性、埃姆雷还能打左边路和后腰两个位置、但由 于自身身高与速度方面的劣势。在这两个位置上 明显不如前腰位置得心应手



档次:上

档次:上 所属:挂牌出售

年龄:28

优势:自身实力出众,转人难度低。

### Dail

本作的边路传中效果依然很差。但边路进攻的 作用更大。因为后目的出脚速度很快,乃是难度下 中路的协防保护相当专业,边路头破后的内切,同 融,分缘才是克敌怯宝。本作此长系统存在一些问题,边路球员最重要的"绝对速度"数值根本无法随 比賽经數增长。这就意味着选择这一位置上的年轻 转景时要特别注意他们的 Top Speed 数值,因为它 暑恒定的。



AND THE

Milner.18岁,纽卡斯尔的年轻选手,成长速度快

Bisley 美国队 17 号, 22 岁的边路选手, 数值-般, 成长速度也不快, 风实用性球员 左路突破能力一流, 堪比年轻时代的吉格斯, 有两种特技

Downing, 20 岁, 米鄉尔斯堡边前卫, 1.80, 遊 度一般, 从身体實质上看不适合打边路, 他所拿手 的是传嫁与任意球码项能力, 尤其是任意球精度增 长被快, 可培养成为小贝类型的有路选手

#### 100

Wright-Phillips,曼城队右前卫,相信大家 对途位外推海的队左有着非常深刻的认识。速度 快、闪电般的动作速率是他抓起右路黑色旋风的 1 糠或器,除此之外还拥有一脚现实中的他所不具备 的运射绝話。

Mendy, 巴黎圣日尔曼的年轻边锋, 可打边前卫, 双足皆可传射, 高速的同时盘带同样出众, R1 借赎下可以完成细腻的技术动作。

Chiumiento. 允文图斯的瑞典籍嫁员, 现年 19岁,可打边路, 胸腰, 前锋三种位置, 身体条件— 胺 只有 1.70), 故安排出任右前卫, 拥有前插和 双 足假动作特技,能力成长全面。这个选手实际上并 非要在第一赛季购人培养, 他会在尤文的培养下苗 壮成长, 到 24 岁时能力已经相当可观

Lovenckanz, 丹麦的成年选手, 24 岁, 状态稳定, 可以保持现有数值在 30 岁之前不出现大的变化, 至于能力, 看了不要掉眼镜!

Rise。挪威按年选手,现效力利助帽。25岁, 能力能够成长到27岁。可打左边后卫与左边前卫 两个位置;计边后卫太浪费了,因为他有一项拿手 绝括——远射,高达95的射门力靠可以一直增长 到99(2008赛季时的卡诺斯·阿阿德两大乘他都已 下練到90以下,里邀城路· ML 第一通差)。可以 用一接。特的力式也少左路全部任意球

Nitha, 土耳其前條, 可打右边前卫, 同时具备 反越位与插上两项能力, 远射奇准, 是反击时的火 箭, 阵地进攻时的利刃。能力可增长到 29 岁

Davids,现实中的"荷兰野猪"像皮球 样被 意甲、西甲俱乐部屬来踢去、造就了戴维斯超低的 购买难度。戴维斯的耐力出色,30岁的"高龄"依然 能游刃有余面对 90 分钟比賽,甚至在踢完点球大 战后依條保留五分之一体力。用磁的向前意识和函 服拼推足以뽥补身体穷势,有他在、对方占路进改 只能接受全面硬痕的结局 载性常同时也是游戏中 不多的"老押新枝"型球员,多数能力能在退役前保 榜不受。签约时记得与他订五年,各则缘约他就会 增大要价

Luis Garcia,突而不华的石路选手,效力利物 滤,將易斯·加西亚的速度。数、但反磁位能力出 色,可转其往中路拉(类似水贝里在阿森纳所打的 位置),发挥其灵活的特点 转会瘫偻低距舱的另一 优势

## 

Bassila.26 岁的法国后腰.1.93 的超级后 腰,几个月前在玩日版 WE8 时一度将他当成了 维旋拉!

Brzenska, 20 岁的德国小将, 有近两米的身 高外加 87 的平衡(平衡最终可能到 99), 能在与任 何强力中锋的较量中占尽空中优势, 还具有清铲 特技,如此能大身架的倒地拦截,其防守效果是标 准的重头力覆盖条份

Berson, 20 岁法国南特队小将, 与上述两名 防守型后腰相比, Berson 还可作为 CDM 参与进 攻, 年薪不足 400 元, 是创业阶段的强极

BOS.17 岁荷兰集空态手、第一个赛季结束 可处于,这个大量,这个大量,这个赛季结束 可以在内的一种特技(他业都或中除隐藏球员外 唯一具备司令塔特技的后卫)。攻击性高达 93,或 比曲线超过红色区域。奥型的级保电路手,虽然能 的够猛,但实际使用于 语觉缺乏自己的特点,打造 但或曲性太高,打后腰高度不够,打边后 卫义是有 位置适应性,所以最保险的使用方法。思传这样歧 身一哪个位置上出现城外就像上大量,但使这样歧 用。他的能力也。个赛季后出现了个全行……

De Rossi, 罗马小将德罗西技术全面, 攻守都 很出色, 且得分能力强, 年轻也是一大优势, 如果想 培养这位大才少年, 最迟必须在第一个赛季的冬歇 脚转、 因为如在罗马戴斯与儿子是与遗产的





Diarra, 里昂的 23 岁小将, 发腰方向走加微 索路线, 体能充沛, 跑动积极、活动范围大, 缺乏攻 击能力是最大缺陷, 如打双后腰, 配上这样一个趁 悸的中场屠夫绝对是球队攻守平衡的保证

### 

后 P线不管大量使用新人。如果小程希进攻能 材制出色的切后 P、建议大家 - 定要将 KSB 或者 LSB 的任意一人设置为中 E I 使用、平衡的动 后 E 护作政的时候 I 不去。字的时候问不来。自自 占用,个层场位置。特技方面、本作新增的"需告" 是个非常有用的特技。做管局的转生,都会有栏 截测定,在对付那些转向或居的选手时尤其明显 玩家必须保证后 E 性, 任有一人有"局腔线率"特技 重于"盯人"特技则可有可无。P E S 4 中的年轻后且 解有具备特技的选手。因此本极只提着少量选手。

Kompany, 比利时黑人后卫,18岁, 体格超 大,初始的平衡,防守能力较强,可在 D2 联赛中的 后防线上独当一面,初期增长较快,但防守过 85 后 各项能力增长速度逐渐变慢

Vomme (基整版本中为 Borre)。15 岁比利时 畫 C. 初期能力據不忍睹,可配置到边路位置上慢 慢味 马, 两个赛季后能力是以將內斯塔挤上豐补 來!长花速度、长佟精度兩項能力尤其突出,数值成 型后可以在反击时利用他进行"LI+閱櫃"的后场 完点长榜

King,23 岁热刺队中后卫,弹跳出色,身体 平衡力好,制空权的有力保障着

Squillaci, 摩洛哥队后防中坚,23 岁却拥有 "后防续率"特技的小将。

Kaabi,亚洲杯上大放异彩的伊朗左路天才。 可发展成阿什利·科尔类型的助攻好手,精湛的任意球射术使他能够在 ML 射手榜上争得一席之地。

Senderos,19岁瑞士后卫,又一个拥有后防 统率特技的小将,效力阿森纳、购买难度稍大

### ■门粽

以上推荐球员仅仅只是庞大"妖人名单"中的

一小部分,更多的"妖人"需要玩家自己去发掘,这 才是 ML 模式的直压乐趣。"妖人"的寻找并非爱无 目的的,意门球队替补席上的小将 足球强国的 U17选手都蕴藏着一层隆全事。考虑到只有别人 后的球员才能观察到他们的成长曲线、玩家无法 准费大健时间。金钱来 个个磋运气、你可以将健 爱到的"能优长"他人以157章单,属一段时间就 战繁他们的数值战长情况,这是判断妖人的一个 很重要的办法。随常时间的流逝,各大赛区的年轻 联员也会开始新腰头角,不过此时即或者以由已的 几率较高,2007—2008 赛季能搜索到一大申闻所末 啊的强力边后 已,像 Johnson 这样的球员能为堪比 卡诺斯,土耳其出现强力中场球员的几单也很大, 2009年的小夷助几乎最迷哪个版的基思。

购人權力採员却沒有场上位置时,玩家不必 辨獨力採员機上板裝来將养新人、你完全可以采 取借為下強的方式——在转会市场开放后贴號特 力成员機到套门球队(雙於对象必刻是选球队 主力位置球员),这样自家的小将就能打上比赛。 能力下逃成长,得时机或熟后再换同本队,往底 已经培养的球员不要用这个方法,这样他的能力 会自动遇化别开锁妆念,让玩家也本无归



最后谈谈对球员养成系统的看法。前面夸的 足够多,这里就不继续了:由于是第一次加入,能 力养成系统在设计上有很多不合理之处。例如球 员的衰退期普遍较早,到2007年时搜索一下强队 的主力球员能力,只能用"苍白"来形容,垦马这样 的宇宙战舰甚至会在2010年前后会因无人可用 而降级。这就意味着当玩家通过几年的锻炼攒足 资金准备购入大牌球员的时候, 所面对的都是一 群未老先妾的"残障人士",而像希勒、斯坦姆这样 的老当益壮型球员也纷纷退役,这使培养新人几 乎成为了玩家将游戏持续下去的唯一动力。事实 上,现实中的球员除了不良的生活方式(如加斯科 因)、与主教练严重不和(如里瓦尔多)以外,很少 会有能力突然下滑的例子。球员在到达颠峰状态 后,会有一段很长时间的稳定期,PES4中的不少球 员恰恰在"练成"后就迅速滑向深渊。为此笔者建 议玩家们不要太多购入大牌球员, 也不要过分倚 仗"妖人",可以采取阿贾克斯的模式,每条线上培 养一名新人,用以老代新的方式进行球队建设,适 当的时候将培养的妖人出售,获得巨额资金



冬歇期转会市场会在16周开放、19周结束、赛季会在36周结束、从37周到43周为转会市场开放期。转会只能在这两个期间进行。本作取消了转会



难度的调整、转会难度实际上是和游戏难度捆绑 在一起的。调整游戏难度来快速转入球员,这不是 一个可耻办法.原因如下:

1,本作的电脑俱乐都相当可悉.联赛头名球队往往可以全量战精验电赛亭. 依靠除的队那些白色球放,玩家很难保证第一年就越拔等、常家以升入一般比赛.(2.在,六时营度下允结直接看看球员的转会是,你无从知晓该球员的转会难度;3,六星难度的电脑除本方老球员退役外几乎不购人任何球员,即便模块态正性的鲁尼往;难也会无人任何准,另外,年龄高,年薪高,身价高的"三高"球员也是白法给电脑、家都不会要的球员

在正常模式下、OPTION 选项在 ML 联赛进行 时是不能进入的。赛季末转会时这个选项会自动解 镀、届时可以调整游戏康度,在赛季开始前的 + 科局 再恢复为原有难度。在 PES-SHOP 中两买"戴海目 志"后、玩家就可以在正常状态下进入 OPTION 选 项进行塘坡设置。在冬餐期也可以购人想要的球员。

在介绍转会方式之商,我们看看 ML 華華、第 - 項为进入下一周兼程, 第二个項中可以调整目前 該队的主力阵容, 并且可以决定综队的 18 人大名 单, 在更成后系统会于以自动保存。第三项为 ML 联赛数据,包括各大赛区的射手榜、助攻榜和本队 的球员数据。进入第四项就可以进行转会操作。打 开宁交跨 界面,该选项会弹出一个附加乘单、分割 为搜索,本队关注球员,本队球员名单和市场情报 四个选项



尔内里"踢"

出了 线队,

不禁暗自好笑.

类型搜索是一种实用搜索方式。 依次可以搜索到站桩前锋、技术型前锋、射手、边锋、中场核 心、后插上进攻、后腰、盯人后卫、后鼓统帅、边路 助攻型、擅长头球、擅长补位、守门员、速度影和任 贫效射手

第三个选项为"条件搜索"、玩能可以设置赚负 接名、II籍。身高、年龄、提长脚、能力、特技、年薪和 契约终止。年限等限制条件来搜索碎员、把购买免费 球员、八需将在年龄中设置量小 15、漫大 17 的查 资本件、接在"条件搜索"的下一个流项为银乐部搜 家、本作中的西甲、重甲和荷甲是完全实名整确的。 这样就让"按假乐部搜索"不再只是摆设、其他综合 也都拥有自己的近似名"看一眼也能第个八九不高 上。最后为"全选手搜索",按照接名字母顺序列出 数块中 共计 4367 人的结束及

选中球员姓名后按方向键"右"能看到该球员 的转会可能性(在五星以上难度中转会星没有显 示),转会是越多表示该球员的转会的可能性越大。 在赛季中搜索到的球员可将其放入球员关注名单 (选择 Add to the list), 在转会市场开放后能方便 的找到他们。"Add to the offer list"用来进入转会 谈判、选中后会弹出目标球员现在的年薪、转会费 用,玩家需要根据自己俱乐部的 WEFA 排名、对方 球员的转会星来酌情加上一些费用。可以非常肯定 的告诉大家,PES4中转会的成功与否与"贴钱"的多 少并无直接关系。事实上除了转会星为 0(即当前无 法获得的球员)外,支付符合目标球员身价的转会 费后都有成功的几率,这也是 PES4 转会系统的-个非常不专业的设定——转会的可能性没有逻辑 性、只是在比谁的运气更好、添加转会费、己方 WEFA 排名等要素只是影响转会成功率的要素之 一, 这就意味着使用 SL 大法可以购买到任何存在 转会可能的球员,只是这种方法需要折磨玩家的耐 心(例如 D2 球队在五星难度下购买雷克巴,成功率 仅千分之一)。笔者曾经用坎贝尔贴 10000PTS 的方 式换取特里,在失败后重新读取进度,用坎贝尔贴 3000 元的方式居然一次购得了特里。

"交換转会"需要玩家用本方球员換取目 标球员,与前作一样,AI 施行贪婪的"少 补多不退"政策。进入衰退阴的球员很难 通过挂牌方式舱等旗,玩家可以用以 旧接新的方式来处理掉他们。

> 出售球员需要在"交涉"选 项中选择 My Team, 选中本方 球员名单会弹出一个菜单,第 -项为"解约",球员直接离 开球员, 玩家需要支付一 笔赔偿金、第二项为挂 牌。这样到转会期别的俱 乐部就会来购买他们。但 在五星以上难度中,那 些没有获得评分(即长 时间不上场比赛)的 球员是无法获得别家 俱乐部青睐的,而年 龄过大的球员也是 转会市场上的 整大难"



#### 医三硫化

前进.加速	W	后进、减速	S	
向左	A	向右	D	
級鄉	R	丢掉现持武器	Z	
BUF	С	左領	Q	
右侧	E	换锁定目标	Back	space
使用键	F	引擎功率	0-9	
思示任务	Tab	使用医药包	н	
使用條理包	j	换舵 -名队员	Page	Up
雷込	M	换后一名队员	Page	Down
小队指令	F1~F8			

口基本操作和普通 FPS 区别不大。由于游戏中还有驾驶坦克、飞行器等任务,所以在不同截具上的具体操作还会有一点区别。

### 第一关 基本步兵鴻線(Basic Infantry Training) 任务: 本关主要是熟悉步兵单位的操作及队伍的命令

先移动到第一任务点(WP1),消灭出现的三 个敌人后,赶到第二任务点(WP2)。用第二 攻击模式(鼠标右键)推毁眼前的坦克。来到 第三个任务点(WP3),爬上旁边的塔楼,在最高处得 到租击枪(SUREKILL L2200),右键打开狙击锁,干掉 赶来的三个敌人。然后对面的任务是摧毁大炮,杀死操 纵大炮的那个家伙(在大炮底部并且颜色不同)即可。 下楼, 捡起'旁的医疗包。到下一个任务点, 先捡起地 上的突击霰弹枪 (Genocide Delux)。一个队员最多可 携带两把枪,按 Z 键扔掉先前带的一把。摧毁迎面而来 的坦克,到达 WP5。按F键操纵電机枪(外星 MINI-GUN),消灭对面五个土兵,再按F键下来。此时出现 两名我军, 开始练习对队伍内的队员进行命令。按 F1 键让他们围绕你集中, 按 F2 队伍分散。到达 WP8 后, 必须使用 Page Up Page Down 切换两次队员才能消灭 四个在峡谷中的敌人。一直按住的话,队员会更加接近 你或分散开, 按 F3 是等待命令, F4 是向所控制的队员 集中, F5 悬停止/自动开火的切换键, F6 改变队伍阵型, F7 是从队员手中得到医疗包,F8 是从队员手中得到弹 药,后两个最好是在紧急情况下使用。最后到达 WP12, 发现被包围。敌人虽多,但很容易对付。训练关里,如中 途一个任务失败,会自动从该任务重新开始。不过,从 塔楼上摔下的话,就只能重新开始游戏了。

### 第二关 高級车辆训练(Advanced Vehicle Training) 任务:熟悉战斗机和坦克的操作。

直跟着任务点走,出现三个目标(天空中的红 图图)后,用火箭弹弧式炮推强。然后, 外星战机出 现,用跟踪火箭弹推毁它。方法是先用右键锁定目标, 再按左键发射。之后接到的任务,跟着任务点走,用机 枪消灭沿路敌人步兵,注意,包括天空中的丝圆圈。

接下来是战斗机驾驶,有两种模式,可用 E 键切 物。一种用来加速,调换方向。另一种用来稳定机身, 特别是当战利业度人旅收制加且转时, 战机转向最好 是用 A. D 雙宏現, 鼠标配合移动可加快转向速度, 但 场使机身变得不稳定, 但像倒冲, 厂升光滑槽则层标本 能更好污成, 操纵战机迁徙飞过六个任务点动, 开始战 干训练, 用跟踪导弹先, 上岭外战机, 间升、需滑槽则 地面的 移动坦克和一辆固定却免局心特能成。进入 车辆后, 车会自动朝任务点行进, 只需用机枪消火消势 的敌人即可过去。

### 第三关 接触(Contacts) 任务:人類競爭人被認識了。 3、寻找曾达控制宣以获得情报。

四名队员于登陆艇内整装符题。 任务现象, 按手 键用机枪排毁敌人三个雷达。然师在登舖时,用机枪 招待赶来的敌步兵。顺利登陆,用 静步兵领路。本关 委反复用到犯击手/该步兵最好这事院一键切换租击 耳的!( 用雅·由王冲前也可以, 图为佛也有一把奖·击步) 植, 独是这样, 最好引, 队员的弹药和暴疗包都给他, 才 健保证足够安全)。及走儿徒,又有教人拦路,还有一 辆坦克。用第二攻击模式推毁坦克,再用狙击手干掉 峡谷两边操纵两门大炮的敌人 《注意角度、角度不好 可能瞄不中操纵大炮的家伙)。第一任务点附近的塔 楼有个敌人, 狙击手先把他不同。 基本上这一段路就 安全了,四名队员从洞穿过,沿山路一直往上。如遇冷 枪, 先停下来用狙击手观察并消灰隐蔽之赦。 職后来 到一升降台上(按F键),消灭两边的机枪手 或先用 狙击于瞄掉)。进入雷达控制等, 直塞几个机器人。这 时一名垂死的队员告诉(4.数据有高声量。并约让 名,不过收到一条好消息、接个1个络1

### 第四关 三斯接(Three Towers) 任务:1、到坠毁的运输船寻找生还者:2.打开道控厂

迅速切換組由手, 生除幹時, 內繼以, 來的常, 於 一任务点。同时, 我军支援部队却遭袭击, 你得去, 力 技生还者。先用租击下消灭而击。实和问对官控则已 炮的敌人, 还有两挺机枪。一直崩进, 到达 WP4, 别急 着过去, 先得灭周围的筋御力艦, 之后敌人会出动一步 强军, 而实出步岭的第一次, 但我关格公请交, 上秒前方



塔樓处的狙击手,再爬上此处堵樓,消灭所有敌人,抢 起狙击抢。虽然稳定性不很好,但威力不减,也是一枪 个 路负过去,竟压输船坠吸处没发现生还者,不 过补给品不少,个服炭船,继续前进,最后的任务点指 均断线, 自杀过去,如狙击枪子弹不够,就把它们留 给那些糠纳强力武器的敌人吧。最后,来到塔楼上,按 F键钉开门

### 第五关 農業(Eagles Nest) 任务。1、老琴她隐藏敬繼弟第 2、从塔楼最高处下载数据资料。

### 第大美 德号(Signal) 任务:1、驾驶飞船到地球表面;2、指现在12上空的外 星藏斗机;3、肃清桥头的防御力量。

免操纵战机向地球表面飞行,穿过大氕层,遇到 些外型战机。选择跟踪导弹,距离到 定程度自动开始 《史目标(也可用右键),目标锁定后(右下方出现 (K) 马上按左键施放(战机速度很快,锁定时间不 长)。安全登陆后操纵坦克。途中遇到敌人的两架战 机,用跟踪导弹摧毁之。然后换成 Mimi Gun -路冲过 去。之后还会再遭遇敌战机,对付的方法一样,注意电 胁提示, 出现敌机就消灭它们。其它士兵可以完全不 **升理会**, 机枪足以对付。在一三岔路口处, 发现我方一 辆燃烧的坦克躺在路边,只得改道前进(别离它太近, 不然你的坦克也会爆炸)。如坦克 HP 不到 10,按J键 條理(本美只能修理一次)。坦克在行进中,千万别碰 到石块或出现失控(碰到巨石的 HP 损失可能比被敌 人打的还多)。最后,遇到敌军自动防御系统,用加农 炮摧毁它们。前面还有三辆坦克,同样用火力强大的加 农地火掉,其宁的交给机枪处理吧

### 

先驾驶坦克,任务布置完后就是撤战。我方有空军 支援,不必担心敌军战机。对面东西两边各立了 座地对空导弹炮台(SAM),距离很远,只能用导弹 从远处摧毁。另外,对面桥头还有一门大炮,只能用导 坦克任务完成后,转到角毛模式,你只有外 砂: 从 运输船 下来,卷,1 少 先,身别 推,甲等。 将包则抵抗, 等的放兵消灭, 兔,到了拖拉军领导人,最后任务是即逆 运输船到安全地方,运输船板标以 WP,大部份时间除 得从小地图(按 M 键引 F) 中喷着其位置。 护恐过程 中,注意时到保护在船尚围,由非消灭敌人,运输部份 低长,设后到达安全地带,徐宏敖的或是消灭。每近臀 的敌机。要做到百发百中,方法还是先领定原攻射。有 个设穷。 般都是一颗敌机同时出现。域对准准得地救 近的离政战机发射,顺平师,有可能将高级附近套条

### 第八关 補業者(Paveway) 任务計、找導基準 标。3 关闭雷达

租韦子小心前。,而來放步長小以和關學內的狙 部子,這驗處 如威发现会从旁边基地十四出。 本兵來,到达 WPI, 进去 放散地 这些可以使用 Snmifbuddy MP 这把枪。枪的狙击输放大倍数不很好。 但稳定付强。适于室内。放人防守严急,想不受伤不太 月降合前。使用它之前尽量将他是到的成长,构心 这样你在 升到颜高处的所受的伤害也能凝到放少。 从基地大门出去向布尔 (左边也会出现放入),用组击枪 在远处流把几个自动动脚针操炼,来到外朝军,放下 大桥,为下一类做准备。然后从刚才出口的左边小路 自走。第上会遇为两个敌人的飞行单位。找换岩石兑 餐时,等它们以过后减冲上去,都毁两个自动防御后。

### 第九美 小望远镜(Spyglass) 任金》、学些工程测量、2 让三个数据存储点失效

本 关完成任务时间限制为 9 分钟。运输船降落。 四个人突破放人的包围。从大桥那边冲去。中途别赋。 明 4 时要汲时补。敌人比较集中时,用第二攻击模式。 直系到主控制室门外,这时:名步氏停下来保护后 方,此时开始控制。[程帅,打开大门后发现。敌人众 多,用谓一次计模式。 三个数据存储点分列: 是。可从 两边的通道到下一层。你的任务是使三个数据存储点 失效,不必确选处概率步程条型缔。

### 第十关 常們(Lockdown) 任务:1、指策率是过前法案等。 对型导致自由:3、非政府和外型指 报者路线标识直到看见登陆路道。

先选择好樂 (Plama Bomb) 炸擠大桥。迅速找到 桥,争取 一年回数均就把这仟务完成。然后罹毁 人个地对空号弹炮台。保计我等运输船安全。建设这 择火箭弹,只要打中 收益解决一个。最后是前天所 有外星战机。它们还是 如既行的多。但你不用和心 边输船的安全。因为敌机都会优先攻击你。当飞机只 剩银少 FIP 时记得按〕接到。之后任务点指向的我方 运输船,确定消灭了所有敌机后,在运输船的所而保 持难离别跟丢了、《出大气保后任务。决

### 第十一关 越联(Breakout) 任务1、在规定时间的阴隙所有关。 有外量故概。3、不是一定解验链接,有一定是有阻 纯你的外星战机。

首先控制战机,地面坦克移动速度很慢,用导弹 是最佳选择-助准时应算。皮提前是。然后边接韦放 机,用跟踪导弹将它们尽数消灭。登陆后体驾驶 装甲车,移动坡路是围立向,只需在路上消灭那些码 人的步兵即可(优先解决拿重武器的步兵,注意切换 

### 第十二美 曾島的隨着(Snowbird Down) 任务:1、等于主运输制:2、在支险管点制度:1元等,而不 运输车的安全:3.到达出现在你的 HJD 上的坠毁点。

开始, 外星或机组乡骚扰, 唱机里 与语它们, 途中来到一个机场,在那一架没生支 高疏处,对它看到过 改击,安全看随后,驾驶款中运输个 这一股部, 约故 级兵不忍人在8、实實得验时看自己和发甲令的中。 自己的目户少于50.群众团张厅包,而仅有的一次对发 摩率的维修,定数放在最后关键时刻用, 在放 大火力下,最后, 视路只能徒步穿过。这 段路有时 问限制,别再慢慢脑着打了,只能选择冲锋, 边后来到 够毁的。私里,发现并无生还者,原来是入了敌人的 版查。

### 第十三关 雪生(Phoenix) 任务:: 編編館文中間。 2. 关闭监狱的禁闭系统

本等奏假快即哪度不入 故军虽人數众多。但不 帮对行、停被Parker,財政際、观響也 - 食往外冲。于 特別几个小以上。 在 - 每点金目受阻。中题叫你去关节 禁闭系统。他们微挽护、从中央的升降台的下去。找到 禁闭系统。他们微挽护、从中央的升降台的下去。找到 禁闭系统。有门装等,器跟者中崩示。上却可,途中还有几 个地下加山路。也不是把点往鱼鱼全个

### 第十四关 暴风猎人(Storm chaser) 任金。1、黑麦帕克中耐炸品从外围放起中排<sup>第一0</sup>。17 开重集大门。3、黑麦帕克中耐诱运器会信号设数性。3. 护 送帕克中斯运出条的尺缝。5. 一直保护的克中斯

### 第十五类 株主灰型(Dust off) 任务(1、进入基础(2) 1000 1773基础基础 电电池 对空存储器型(4.27并次()以确定序录 电影到 运输船并和帕克中财逐到 Darwin.

消灭周围的敌人后,中尉留下来防守后方,跟着 WPI 走,消灭地面的敌人后,塔梭上的可不用管,来到 任务心量打开人,上进入基地 从另 侧向射坡进入 高达控制室,从升降台,到几天雷达处,而达关闭后 [5 轮至上23.] 并 等,16 付生(21.1.) 聚 在15



秒內摧毁开关, 开关有几个, 不必要 15 秒內全能摧毁, 但一定往往击达天间的状态十为能推毁它。 完成 8 柱 另后, 下到底层, 从另一侧的板坡差去, 上到二层, 最高 平台上的放入不用管。 直接 上关掉地对空身弹 装置即 可, 块有两个, 关闭后再下上, 将太门打开, 让中歇进 来, 乘上 飞船后, 会有几架外星战斗机飘来, 用机枪击 落它们, 到达 Darwum,

## 第十六关 送货到家(Home Delivery) 任务《建築宗存》是佛教

光夢無無效故人介外A空埋破的場。会有人製外 是酸性和來阻挠,不安管它们,自有你的缺支力列付, 人表把、四片此來的此當。推發則兩,甚該別高視 人处。不然爆炸后很可能份到自己。所有地雷維酸后, 這路安全了。退光地球表面后,又接致新任务-推假历 有小军之論机和战机, 敌机数量多但攻击力不高, 没有,是一个人。 有所的缺友在,还有很缺污染。所有先不用去担心它 们,倒是几个地对空导弹炮台很难对付,建议还是也别 有了,心。把例中还输机个天,HUD会林出得契运输 机的。其标位置,有些比较起、的运输机,如角度不好, 他不包制打,等它们能飞后,再用机枪猛击。得灭运输 相后,就可以运需那些对空导弹炮台,在运处用跟踪 导弹将公用战机上落

### 第十七关 捍卫(Safeguard) 任务。中等等并继续恢复并重编 有外星坦克燃料站:3.指致所有外星坦克

首先在运输机里控制机枪,敌人的防御和坦克实在太多。没法全数消灭,焦点常地对空导弹炮台先摆驶,然后是地面坦克,能打多少算多少,其余的别等了骨髓后再解决。登陆后,投方有二辆坦克。两辆不由玩家控制,也可能会被摧毁。不必遵循 WP 的指示接个去摧毁外是则免燃料站。遇到敌打,对付坦克也是如此。只有"尚而"没有目标时,才去下一个WD 从战机小高太过几意,倒是敌坦克以由力很高,如在坦克使刺动通道,优先摧毁坦克。武器当然是要乘载野用。敌人的刘泉大部分是不动的,停下来瞄准背两周身境此手自发自不

### 第十八类 报应(Nomesis) 任务:1、指股外星的运输船:2、解放 Darwin

先度報製時幣級。海蘭島、燕、東西的數屬多得可以 署後的貨稅自由。并海州研以中山美管之间。白樓同身 灣數上海蘭(景好最高數人的法鄉島有同高度下攻 山、与自命中中高。因數署的前力战机,能及时級觀)。 維製斯·斯爾馬、加克市一級化, Darwin 落落。不得不进 中國縣。打戶西班爾里內

开始使是统战,敌步兵从四面八方冲出,除了用第 政击树式外, 般好能保证自己是冲在最前面的。因为 中期有很多医疗包可捡,而且还有3个预备的,根本不 必起心的 HP. 反倒是 Larla, 尽情别让她受伤, 后期对 她的保护至关重要(Larla 一死,任务自动失败)。消灭 这里的敌人后, Larla 先离开了, 你在桥头留守, 这里很 容易就能守住。 会 Larla 说她碰到了麻烦,叫你迅速 到 4 楼帮助她。跟着 WP 走,注意,每到达一个 WP 都 有时间限制, 所以根本没空去理会路上阻挠你的步兵。 只有向 4 楼一直猛冲过去(进入楼梯口后往上走),途 中有很多医疗包。来到 4 楼, 发现 Larla 被包围, 别犹 像,从平台上跳下去。先打那些拿霰弹枪的步兵(白色 盔甲), 先干掉他们才能确保 Laula 安全。之后一直跟 着 Laura, 途中的敌人不用去臂, 保护好 Laula 就行。 在 升降台的附近会遇到一大队敌人,只能硬拼,别冲得太 靠前,不然 Laula 也会 起冲过去的。消灭这帮敌人 后, 乘升降台到 6 楼。一直往前, 来到电梯前, 快速按 F 键上到最顶层。好了。最后的 BOSS 就是两个外星将军 了,左右各一个。如果前面 Laura 保护得好,这时她还 有不少 HP, 不至于会自动死亡。而你可以站在刚刚能 看到那两个将军的地方对他们射击, 他们两个虽然也 能对你射击但是却打不到你 (而且他们都站着不动 的),只要你剩下的 HP 不会造成自动死亡,那么最后 的胜利必定属于你!



### 保持冷静的头脑 做到人源分寓的状态

当满天飞散着子弹,污水和加农炮弹时,可贵的冷 静令大大的提高成功的机塞,要知道,几乎所有优秀玩家 都不把自己与游戏混在一起,他们把游戏当做一件力争 胜利的事情来做,而不会把自己与游戏中的 3D 模型合 为一体,只是把这个模型当工具来操纵。大多数普通玩家 在他们的人物被杀死时,都不能避免那种患得患失的感 觉,他们会觉得自己也被敌人杀死了。完全融合到游戏中 并没有错,许多玩家并不想失去这种感觉,甚至喜欢享受 被追逐的恐慌感。但是、渴望得分的未来高手们应该牢 记,恐慌的情绪将会干扰你,让你无法清楚思考 对于高 手来说,如果他们控制的人物死了,他们不会有什么激烈 的情绪反应。按下开火罐,回到游戏中,继续以一个有条 不蠢的、聪明的杀人机器的姿态出现 游戏时保证灵活、 冷静的头脑,你就可以大狭全胜 要想做一名高手,必须 做到人游分离的状态,那样你才能将游戏打好

### 第一条军刑。 吃透了游戏的每一部分。 你才能打好游戏

吃透游戏首先就是了解地图。在开始一场多人游 戏前,将 AI 控制的人数设置为零,了解每一张地图,找 到盾牌带、健康药包、盔甲、以及杀伤力加倍的所在位 置 再把 AI 控制的人数设置为 1. 重新开始游戏,使用 你在战斗中学会的新技术来杀死他。另外还要记住,每 件武器适合在哪些环境下使用。如果你站在 -条狭窄 的走廊中,敌人站在走廊的尽头,你是该用高射加农炮 的一号火力还是 . 号火力, 如果敌人距离你比较近, 你 又该使用哪一号火力呢? 如果敌人的生命值与你差不 多呢? 如果你站在一片开阔的地区内, 有两种武器可供 你的选择:冲击波来福枪和火箭筒,你会选哪一种呢? 总而言之,原则就是:明智的使用武器。如果你手上恰 好有一件武器,也不要盯着这一种武器使用。

朝你的敌人的下一个赛脚点开枪,而不是只盯着他 现在的位置 敌人不会站在一个地方不动,而是不断变 换着位置 即使你使用的是速度最快的武器,也要稍微 预测 下敌人的下一步,才能发挥最大效力 如果你技 术不错却老射不中敌人,那就该反省一下,在你按下开 火键时,十字准线是否还是锁定在敌人身上。如果没有。 那就停止射击,改在 Instagib 方式下对付那些符合你的 技术水平的机器人,开大时只要朝他们的左边或右边开 枪就可以了 利用这种练习,你会总结出一条重要的经 验被训: 开枪之前,要负责一下敌人的下一步

### 第二岁左扭:

### 如果手脚跟不上 面好的猎人巾打不着猎物

无论你是个多么冷静聪明的玩家,如果缺乏手眼 协作经验的话,在竞技场仍然会被扫地出局、玩家如何 将指令与鼠标及键盘上的每一个按键联系起来、大大 影响着他们的战斗效率 操控设置的方法有很多种,但 是好的设置方法都有 - 条 - 成不变的规则, 就是用限 标来控制人员的自由视角。通过鼠标的移动来控制人 们在水平方向上和垂直方向上的视点、鼠标的作用就 象操纵杆 -样-如果你不将鼠标设置成控制自由视角, 你就可能就错失了成为一个高手的机会。新手在起初 会觉得,用鼠标控制人物的视角非常不舒服,走路摇摇 显显, 子弹都射到血板或天花板上。慢慢的熟悉自由视 角, 你就会发现一切努力都县值得的

你的左手应放在键盘上来控制左右平移 (假设你 用右手来控制量标)、结合兼量标的自由视角来控制平 移,是一个玩家所必须掌握的经典动作。其它重要的动 作包括向前移动,向后移动,跳跃前进,选择最好的武 器。所有的这些动作都应该由你手指下的五个按键或 尉近的按键束控制.

## 电网系压键: 保护自己。 比打倒敌人更重要

时刻注意生命值,如果你和敌人用火箭筒交火,要 知道他射出的每一枚火箭炮都有可能重创你, 所以除 非你肯定你的下一枚火箭炮可以杀死敌人,否则赶快 撤离战场,寻找健康药包。在所有的一对一战斗中,无 论使用哪种武器,都得遵循这一条规则,如果你已经奄 毫一息,敌人的还精力充沛的话,那就赶快逃命吧。如 何才能分辨出敌人的生命债基否即将耗尽了呢? 因为 无法查看敌人的生命值,那就只能依靠直觉了。在他对 付你之前,是否与其他人搏斗过?你击中他的频率是不 是与他击中你的频率一样高? 在你开始战斗之前是不 **悬穿藏好了容甲?如果你的敌人的身体四端环绕着五** 彩光环的话,县不县意味着他现在手上有一个盾牌带 或是杀伤力加倍呢?根据上面一些推测,你就可以决定 是否应该输退.

如果你不得不撤退、最好的撤退方向就是垂直方 向的移动。较之水平方向,玩家在垂直方向上更容易往 意到后面是否有人追踪 如果你附近有电梯的话,乘上 去,在敌人等候着它再次降下来的时候,你就有大量时 间来逃走。如果你穿着反引力靴、那么就赶快往高处 爬。如果你无法往上升,那就向下跳。从离你最近的悬 推访上降下去,如果可以,在坐空中做一个令人难以预 测的动作。人类敌人不仅很难沿着垂直方向追踪你,而 且从垂直方向上射击要击中你很困难——也有例外, 你一直往前跑时,从等离子枪射出的光束或是从急射 小机枪中射出的子弹群可能会从后面击中你 当后面 的子弹击中你的时候,继续朝你所移动的方向前进,无 异于自寻死路。 从最近的平台上跳下去,直到你补充 了足够的健康药包和盔甲之后再返问。

沿着垂直方向逃跑的唯一一条例外的规则就是:不 要伤害到你自己,不要因为跳得太远或从地图的边缘处 排下去丧命。与其这样,还不如给敌人一分呢。这一条规 则也适用于各种武器——如果你的生命值很低,就不要 使用爆炸性的武器。如果你的火箭筒走火,击中了自己, 你就应该考虑退出战斗, 赶快去寻找健康药包。当然, 世 上没有绝对的真理,比如说,如果你的敌人再得到一分, 就可以赢得战斗了, 如果你手头上还有一发炮弹, 也许 你就该象神风敢死队那样,与敌人同归于尽

记住,做一个《虚幻 2004 高手》并不是一件难事。 只要你按照上面的这四条军规做了,那么一切皆有可



开始游戏后选择"创建资料"(Create Profile), 在输入栏中输入上列代码即可获得 相应功能 (当)确任码输入完成会自动消失,此 后可继续输入你需要的用户资料名并永久获得金 钱、开放的赛车和赛道,或选择以前保存的用户资 料临时获得开放的赛车和赛道):

可直接选用所有车辆、级别和赛道 GIVECASH RAGDOLL 取消所有激活的代码功能

### 【测试:有效 PAGAN 提供 A】



在游戏的"洗项"(Options)菜单画面中 选择"秘技"(Cheats)选项,输入下列代码并包

车获得相应功能: 开放所有赛道及隐藏内容 2468G0A1 23F7IC5 开放所有过场影像 JIH345 超级加速能力 BFB0020 超级跳跃高度 HIC 开放空中视角(数字小键盘回车切换) BADG3 开放Officer Dick 验于及车辆 HA79000 开放 Nokia 的 trickbot 骑手及车辆 7734999 开放 Speed Demon 骑丁及车辆 86657457 开放Slipknot Magget 验手及车辆 开放 Jobe 装备 50B3 B77393 开放 Buter Finger 装备 开放 Left Field 装备 12345

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

有没有感觉到游戏中即便在最低难度下还是 无法胜任以少战名的任务?或者在最高难度的激 烈火爆中多少还是希望自己的坦克和士兵更"强 牡"些?来试试修改大法吧:在游戏安装目录中找 到 7ame, pak 这个文件,建议在修改前先备份这 个文件,以便需要时接见回来恢复原始设定),格 其改名为 game. zip.即可以任何 ZIP 解压缩程 序(如WinRAR或WinZIP)将其打开。

找到小编位中 \set registry lod.reg 这个文件,连同目录解压缩出来,然后以任何纯文 本编辑程序 (如记事本程序 Nutepag.exe)将 其打开, 其中内容为各难度下的敌人和玩家角色 的属性设定值 具要格敌人的数子减少 (最小为 0.0), 玩家角色的数字增大 最大为 1.0 或 99), 保存后连回目录结构加入到 game. zip 义 件,再将其改名为 game.pak,启动游戏后即可获 得相应的敌我能力设定。

以下设定范衡将使玩家角色在Easy 难度下 11 平月龄长入。

ルナカ化かべ:	
(easy)	难戊
(enemy)	敌人设定部分
(health 0.0:	生命比例
facciracy 0.01	准确度
(thickness 0.0;	防护周
(barst 0.0)	杀伤力
[firing_timeout 0.1]	开火间隙
{player}	玩家角色设定部分
[health_increase 94]	<b>生命恢复</b> 单
,burst 1.0:	杀伤力
(accuracy 99)	准确用
thickness 99,	防护用
thealth 99;	生命比值

『测试: 自效 PAGAN 提供 A】

瑞典语中的"Konung"是"君主"(King) 的意思, 在这部奇幻 RPG 的续作中可以通过 16 进制代码编辑器(如UltraEdit或HexEdit) 修改有档文件获得特殊的功能。首先进入游戏并 保存 个游戏进度。此后打开游戏安装目录中 KONUNG2.SAD 这样的存档文件:

在偏移址 04b314、04b315 和 04b316, 04b31/这两组位置, 分别填写 ·个小 J FFFF 的 1 c 进制数,这样即可获得相应数量的经验值, 用于游戏中的英雄属性的分配:

在偏移址 04b2f2、04b2f3 和 04b2f4、 04b2f5 这两组位置。 分别填写 个小于 FFFF 的 16 进物数,这样即可获得相应数量的金钱。

由于电脑采用低位在前,高位在后数据记录 方式,以经验值的数据位置为例,其对应的游戏中 的数值为【04b317】【04b316】【04b315】 【04b314】, 例 如 我 们 只 介 【04b314】 【04h3] 1】修约了EFF\*,即表示设定出数据简的



在游戏中按【Ctrl】+【Alt】+【Fs】进入控 确则没有提示。输入无效指令时会有出错信息提 小,再按此组合键退出控制台):

 排得所有。武器 1 amt ray 1amzozo 所有弹药全满 iamfido 获得 50 个魔法点 ıar jabba 魔法槽位最大 玩家角色立即死亡 ) amond liliput 微缩敌人造型模式 globalmap 显示关卡数字

以下是功能未明的可用代码: 显示游戏版本? version 1amartie 可装备魔法剑? lamander 所有恶魔都能说话? dchear # 刀枪不入状态开关(#=1 开 /0 关)?

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗







数值为【00】【00】【FF】【EF】,相当于十进制的 65519。从截阳中我们也看到了相应的数值。修改完 成后保存此文件,重新进入游戏载入相应的存档即可 获得修改结果(注意此修改仅对主角角色有效)。

〖测试:有效 PAGAN 提供 B〗



測试: NA 未经编辑部测试



不论你诞生 ] 哪个种族, 亦或使用何种职 业, 隶属哪方阵营, 在等级5以后, 都不可避免 的面临学习哪几项商贸技能的抉择、玩家可以 运用不同的技能搭配来实现原料采集、装备制 作、道具合成、食物烹饪等、而技能等级的高低, 不同技能搭配适合与否,随着游戏的深入,又将 直接影响到角色各方面属性的发挥。

### 魔兽世界商贸技能系统的特点

加口过程简单明了 如果你需要在这个虚 拟世界中加工物品,你所需要做的事情是:

第一、收集原料;

创了这一领域的先河

第二、从你现有的可加工物品列表中选择 ·项,点击按钮即可

不过有些加工技能会需要你去特定场合或 拥有特定工具。例如铁匠加工必须在铁匠炉附 近,厨师必须要靠近篝火,而剥皮的技能则需要 你的口袋里有一把剥皮刀

人性化 采集技能可能会失败,加工技能则 会 100%成功。商贸技能的提升,只和你当前的技



能和所要制作、采集的对象有关。而且,在WoW 里制作物品永远不会失败,这对于在韩系网游中 淘大的玩家来说几乎有些不可思议,但对玩家来 说这的确是--种体贴,再也不用眼睁睁看着辛苦 收集来的材料在瞬间灰飞烟灭 当然,这并非意 味着你可以轻松制作任何你想要的东西 必 要原料会越来越趋向于在高等级区域才能出现。 而且后期一些比较有价值的制成品,必然需要一 些极为稀有的材料, 商贸技能的修炼难度实际上 完全转嫁在材料的收集难度上了

## 所有商贸技能简介

采售系持能,

单药字 Flerbalism, 从野外采摘各种人然药草 不可 Mining. 挖艇矿石,并可以把矿石冶炼成金属

剥枝 Samming 从被牵扎的野兽身」获取皮革加工标必须的 各种皮

加上系技能:

练合术(Al.berry,使用采集到的天然药草原上或各种药水,可 以用来恢复生命 魔法 或者暂时增加某些属性,还有 些特殊 的,例如能计玩家在水下活动则不需要氧气的[水下呼吸]之类 的药水

锻造(Blacksmithing)·打造各种武器 防其

1 程学(Engineering 製作 非小零件 炸弹 大枪 增加运程 武器攻击性能的驅權镜 协助玩家战斗的机器人等等

制等 Leatherworking 利用特皮制作各种皮甲 链甲,而且后 朝能制作的 非链甲可不比铁近嫩的草

裁缝 Tailoring... 即1各种布料的产品,主要用户群是各种只 雅努布衣的法师,而且制作加工的各种容量的包包也能为你帮 来丰厚的回报

附瞻 Enchanning) 强化各种武器 防具,增加武器的攻击,为防 昆增阳属性,练到后期比较吃香 而且经过附唯的武器表面有 层浅浅的光. 1 分階

饮料用于加速雕法恢复。而且好的食物还可以使你的 耐力和精力增加 15 分钟,一般说来一点耐力相当于增 加 10 点 HP 上限 在游戏后期,玩家的 HP 都很高。 在经历了严酷的战斗后,一般都需要吃吃喝喝来快 速恢复,以便继续作战

2 数术(First Aid):对于不会加血的职业来说,急救术是除了喝 药水以外唯一可以在战斗中为自己加重的方法。但是需要注意 的是 急救术是 个持续过程,会在一段时间内持续为自己恢 复 HP、如平此时受到攻击,就会取消。而且急救术1分钟只能

·个角色可拥有专家技能和第二技能,其 中专家技能只能从上述采集技能和加工技能中 选择两个, 第 技能可以同时学习三种辅助技 能。洗定的两项专家技能也可以随时"遗忘",以 便玩家改行转学其他专家技能



### 主要商贸技能的选择及搭配

根据采集技能与加工技能的特点,通常有草 药学+炼金术、草药学+附雕、裁缝+附雕、采矿+ 锻造、采矿+工程学、刺皮+制革、刺皮+被缝

举例来说、裁缝所需的大部分材料需要从整个 Wow 中的各种人形敌人那里夺取,前附瘦的离的材料是拆解那些在游戏中获得的各种缝面 蓝色的鞍条。由于法术系职业惟一能用的护具就 密相关,因此大部分人也会把这两个技能一起修 编。但这并不是必然的,而且对那些希望能把自己的商贸技能练到 300 圆满的人来说,这两型级推伸下雕造也是最烧钱的,因为那些绿色、蓝色 装备并非总那么容易获得,而且在游戏升级过程中本来就需要大量金钱来学习各种战斗技能、看着能卖钱的东西载自己分解开来。心理满足的 口袋里总是空空如也,因此只建议那些朋友混干下,能够获取足够材料的人练习

WoW 中的裁缝、制革在后期都可以制造套 装,和(暗黑破坏神)中的套装一样,当你同时装备 了一整套这样的装备后,就可以产生附加的效果

各种商贸技能之间,或多或少都有些关系 例如一个皮革匠。在技能达到135,可以制作一件 蓝色装备"硬皮手套"(Toughened Leather Gloves) 时,原料中所需要的防御药水(Elixir of Defense) 就需要从擅长炼金术的元家那里购买。所以在游 设中,必须多多注意与具他玩家之间的互动

## 商贸技能和各个职业的关系

总体说来,职业和商贸技能在游戏初期有一些关系。但并非十分明显,主要是由于在游戏初期,能够选择的装备比较少,因此建议大定,并一些可以制作装备的技能。到了游戏后期,大部分制作出来的装备远远比不上游戏中大部分制作出来的装备远远比不上游戏中大的OSS 掉落的东西,这时候可以选择忘记当前的商贸技能,另外解炼一个自己认为比较适合自身职业需要或好玩的技能。各种制作装备的商贸技能和属于过渡性的技能,主要用于升级过

程中弥补装备的空缺、或者为了制作出终极的 套装而努力、而且穿着写着【XXX 制作】的装 备,也是一件很赏心悦目的事情

到了游戏后期,最有用的商贸技能当圆缘 金米和工程学 这两项技能可以制作对于战牛 非常有帮助的消耗品。例如练金本可以制作对于战牛 玩家 HP 上限在 2 小时内增加 1200 的药剂,或 是在 1 小时内吸收 1950-3250 火系伤害的药 剂、而工程学可以制造 265~675 火系伤害的结 弹,或者做个机器人帮你打击敌人,弥补一些没 有宠物的职业在单人游戏时的战力,这真是很 愉快的事情

### 商贸技能的修炼

WoW 中用 4 中颜色来表明当前商贸技能的状态:

订色 代表无法收集,无法制作

棕色 加工制作以棕色显示的物品。每次制作一定会使相 应商質核能上升 と

黃色 黄色孔表体整制作或采集的物品和你当前的商質技能级别大致相当 此时每次制作出成品时都有很大的可能性是 升」占的技能值

線色 制作谈物品所需的技能远远低了你的现在水里,然 以信也许需要重复多改了维护内: "技能点提升

英色 制作这种颜色的物品代表已经完全没有提升相关技能产癿可维;



每种商贸技能的学习一般都有不同的等级 要求:

学徒级需要等级 5(最大熟练度 75) 技帧级需要等级 10(最大熟练度 150) 专家级需要等级 20(最大熟练度 225) 大师级需要等级 35(最大熟练度 300)

大部分技能可以在相应的技能导响那里学 列,但是烹饪、约负和急救术的高级技能则需要完 成一些任务才能提升。在进行商贸技能训练时、 如果可能。尽量用所需材料较少、颜色黄色或者 棕色的物品。在游戏初期,所有的商贸技能提升, 少,训练难度会急剧增加,希望大家有心理准备

## 部分商贸技能趣谈

钓鱼:可能钓到各种装备、药剂及有趣的东西 (珠宝啦)。只要有耐心和充足的时间就可让钓 鱼的技能慢慢摄升。因为钓鱼饮有经 验可拿(不会因你是大师级鱼就快速 上钩),所以往往注重练级的玩家会 觉得这个过程对眼和手腕都是一个 煎熬 在高等级区域钓鱼,往往可以 钓到比较贵重的鱼,Raw Whitescale Salmon(1 復60朝);Stonescale Eel(2银50朝);Lightning ErekRaw Glossy Mighti (3 银 50 铜) 若得到 · 些特定的食谱,还可把钓 龟和烹饪更好的结合起来,烹饪好的鱼不论是 价格还是食用后所发生的效力(治疗效能)都会 比原先好很多

I D

1.3

L程学:一门很有意思的学科,可以将金属、石 头, 布料, 皮革以及许多看似不相关的东西充当 零件进行组装,制成炸药、枪械、迫击炮、望远 镜、子弹、机械龙、机械松鼠、哥布林心脏起搏 器、火箭鞋、潜水面罩等很多睡夷所思的物品。 感觉是不是非常 COOL?! 因为 L程学分为侏儒 和地精两个流派。而他们之间的关系又是势同 水火,所以玩家只能二者择其一进行学习 与其 它专业技能相比,使用 1.程技能制造一件物品 经常会花费更多的心思,完成更多的步骤 该技 能所制造出的那些物品,在 PvP 服务器中与敌 对阵营的玩家单挑时会使你获得极大的"优势" (要宝阿)。例如使用侏儒缩小枪可以缩小敌人, 使其防护值降低 200, 当然, 也有可能变大或缩 小自己: 而用迫击炮远程攻击时, 有人多次在装 弹时壮烈牺牲……所以这项技能是留给那些勇 于挑战自我且具有坚韧不拔精神的角色所使用 的 因为在后期, 你需要皮匠为你供应高级皮 革,需要高级炼金师帮忙做火箭燃料,火箭鞋和 降落伞披风还需要裁缝做的东西,往往光为了 找这些原料就弄得头昏脑胀

敖雄, 卖包是非常赚钱的, 曾经看人在经济欠发达地区、2个小时做了12个10椅的包。居然以每个50银币的一口价在拍卖行出手, 此外还有人会或过在拿到了顶级的布衣巷轴后。遗忘掉一项不太重要的商贸技能, 专心的做该卷轴任务,一天之内裁键技能升到了290多点,成功件、出顶级装备后自己穿上,然后废掉该技能再觅其他技能来继故 ■(文/家游WoW测试用)





胡铁花说自己跟踪的那人现在虎丘,于是三人动 身前往。



客,林寒青不明究竟,赶跑了两个覆面刺客,四人决定 决定去探铁衣保



追踪到铁衣堡外,根据万里香的气味确定血连环 就在铁衣堡内,但四人发现铁衣堡戒备森严,不宜硬



回到青城后,正好一个老人在城门内找人去解教 他的女儿,他的女儿被 些蒙面人给劫持到虎丘了。 在虎丘找到被劫持的女子。

此时,南宫灵发现与帮的信后离开了以伍,被解 救的女子自己返回了青城。此事却令楚留香怀疑是有 人调虎离山, 背城可能发生了什么事情。

#### 采花大盗事件

回到青城发现此次采花大盗事件果然是调虎离 山之计,于是在城内开始调查。回到青城后发现,有人 冒用楚留香之名做了很多偷盗之事。在城内发现这些 偷盗事件是在同一个时间发生的。从而发现这是·个 针对整留香的阴谋,同时根据得到的线索决定问虎丘



回到虎丘, 遇到一个女子被龙狼惊吓而发疯,伙 件都被杀死,而南宫灵似乎是知道龙狼的,楚留香、胡 铁花和林寒青也跟去察看。

南宫灵称女子口中的狼人为龙狼,并追随而去, 为了卉清事情原委,楚留香、胡铁花和林寒青也跟了



**龙狼伤人后逃走,楚销香决定单独去迫查龙狼的** 下落,并让林寒青和胡铁花护送南宫灵间脊城。 在追赶龙狼的途中,遭到天枫十四郎的阻挡。 战胜后,发现龙狼和天枫十四郎都逃向铁衣堡方





在青城各校, 四人决定找到等儿样东西然广再探 铁衣堡,此时高亚男来到客栈,朝铁花匆忙逃避,南宫 灵回丐帮,林寒青和楚留香决定找全几样东西后去探 铁衣堡。

### 铁衣金汤

此时, 楚留香和林寒青需要找到人皮面具、绣花 鞋、女人发育、胭脂和橘子,这样楚留香就可以找到办 法进入铁衣堡。

在虎丘找到那些强盗盗走的东西后, 林寒青还回 这些东西就可以得到橘子和绣花鞋。

在寻找这些物品的时候,可以发现 条奇怪的狗, 跟随这条狗可以看到 个病人,输入内力救治了此人 之后就可以得到胭脂。人皮面具需要回到留香居码头 大船找蓉蓉要(在客房走廊左边的第一个房间)。



五样东西找齐后前往铁衣堡,在外边等到晚上进 入。然后禁留香化妆为女性。



进入铁衣堡后,连续和几个铁衣卫战斗



在门口遇到一只三头巨狗——黑龙,打败后进入





进去后,在第三层遇到中间大门打不开,从右 边上去遇到个胆小鬼。得知开关在左手边的控制室 里,在控制室里打败一个人后(他身后有个再上一层

的机关、要记得点击),在墙上有个机关,用缝的弹指 冲通打,中间的人门就开了。再上 层看到有 个人 和四个石像,中间的大门也不能进。

此时要先从左右两边上去卢击机关,在正面的墙 上会出现一个用弹指神通才能点到的机关,然后回到 左边的效果实理,也在像



打店四个有像要会八头才算成功,在正中间会出现一个升降梯,學上后便可遭遇最終 BOSS 神思者。打 收無思者言第一章第一个段落。



隐藏道具:降周前片

**塩花島 冰島等庫**——晶莹剔透, 散发着清冷圣洁的 光芒, 咸座后面写有梵文字符, 入 +5. 晨 +5. 由冰品内 暗藏的守护灵(狂拳斗士) 候护者。

**龙民 應辦粹戶**—勸樂華重,散发着金属頂戀的光 芒,底摩后面写有梵文字符,魔 +5,震 +5。由魔岩內暗 藏的守护灵(玄武兽) 條护者。

**釣地, 北縣等片**——湛蓝绚丽, 散发着威严高贵的光 芒,底摩后面写有梵文字符, 天 **+5**, 旋 **+5**。由龙鳞内暗 藏的守护灵( 邪龙舌) 保护着。

**2.贵寺 金利率**序──暗红神秘,散发着悠远深邃的 光芒,底座后面写有梵文字符,魔 -10,天 +5,烈 +5。 由含利内暗藏的守护灵(僧人)保护者。

奇城林 應夏解坤 一银门宽大,散发着轻盈柔软的 光芒,底座后面写有梵文字符,天 +5. 旋 +10。由巨翼 内暗藏的守护灵(百禽)守护者。

收集齐全所有降魔碎片后, 无果大师可以帮玩家 合成一个辟魔护符(魔 -50, 天 +20, 旋 +10, 震 +10, 器 +5, 列 +5)。■







P ○中弓賽後系径,PK 稍弱。些。而现今在 3 转之后,由于许多地方的耐效,弓箭手的王者,转之后,由于许多地方的耐效,弓箭手的王者。立街地碾来越明朗了,我们来分析以下几种配点方法,首先说她 4g 一00 点人物能力碱性点数,无形中又增强了他的实力。推荐把他全加到 Luck 上面,优点是条低筋的 Bos 容勒他全加到 Luck 上面,优点是条低筋的 Bos 容勒通。而且射速快。加上舞娘诗人的射速提升,光环和铁匠的速度微发,射速理论上可以超过 190.可以瞬间秒条对方。技能方面弓箭手的所有技能线满。器人的鹰技能统满。陷阱挑落用的练。神射手则上要使用鼎杀瞄准和锐利射击。



其次是 Agi-Dex(Luck),这种类型是 Agi99,起码要 Dex80 以上,然后加 Luck,我把基础 Dex80 的看作是 Agi-Luck 型,优点是亲高防 Bos 有优势。 攻城战的时 统,射弦,以略像进色于 Agi-Dex 型,Luck -幸运之端歇 可以保证鹰的出击率大大提高,以箭的威力和老鹰的 综合攻击力占优势。

对于执着要练 Agu-Luck 的猎人,笔者也不反对, 只对自己的 2 种推脊练法有保证,数据都是用计算器 模拟过的。由于模拟的时候还未有 100 属性点和 30%-HDSP 的改动,因此未算在内。

装备:苹果头饰,1d 紧身插蝗虫卡,望远镜,杰洛 K防御手套 x2

Dex99 Ag:88 Luk35 Int12 HP/SP:4881/459 DEF:7+1 MDEF:0+12 属性:无 GTT/LUGKY.14/4 HIT/FLEE:257/204 ASP0:174(1.92)

每分钟爆击(CRT):18.12次 MATK:20~25 ATK: 417~417 每分钟(SP)恢复速度(站立): 9 隨攻击: 14% 优点: 比较平均, 没有什么明显优点 缺点: 同样也是比较平均, 属于均衡能力

Dex99 Agi92 Luk26 Int12 HP/SP 4881/459 DEF.7+1 MDEF 0+12 属性:无 CRT,LUGKY:11/4 H17/FLEE 257/208 ASPD 175(2) 每分钟编击(DRT):13.2次 MATK 20~25 ATK:416~416 每分钟(SP)恢复速度(站立):9 履攻击:11% 优点:偏重 Agi 因此攻避比较快 缺点:出鹰率比较少一点

HP/SP:4881/459
DEF 7+1
MDEF 0+12
属性:无
CRT/LUCKY 8/3
HIT/FLEE 257/212
ASPD 176(2.08)
每分钟槽击(DRT):9.98 次
MATK 20-25
ATK 414-414
每分钟(\$P)恢复速度、站立):9
應攻击:89

优点/缺点: 同第2种

Dex99 Agi95 Luk17 Int12



### \* 摄入斯特技分析

場人新增加了一个技能,制作箭。或许某些人不屑 缺,可它是由于乳弱的溶阱和老鹰的技能而"补偿" 给缉人的,有一阵了属性剑。属性参习风隙市场的时候,器人呢?依旧仅仅使用者火箭和眼箭,对于其他 性的体物选是可望而不可及,看者也袭塞了。现在好 了,制作霸技能不允能够勒作所有属性的'营"而且还 可以制作有附加状态的箭矢,更甚者可以用上攻击力 足是腿 帮的华感蕾矢,现在来说,器人的武器成了最 丰富的,可以根据周围的环境情况,轻易更衰而实,获 初生高的效率。多变的箭矢,更加成为了猎人的深厚资 木。

神射手新知的技能有 4 种,分别为紫水髓准、锐利射击、风之步和器概突击。综合来看前两项比较实则,以背 6 礼 转后, 角色的 HPSP 定 增加 20%。但相 对 F 猎人来说, 那点可怜的 SP 完全不能满足后两项 高 SP 的需求。试想,风之步和猪魔突击满缀需要的 SP 分别为 5046。一个 99 神射手的 SP 脊適在 600 5 右,也就是说一次大概占 SP 总量的 10%。而风之步作受到其他技能而移动速度增加或者因物品而移动速度增加时,此效果会被发弱。 在战斗中间受到这样的效果是战之步技能会消失,中了泥沼地时也会消失,这样穿易被取消, 花费比较多的 SP 是否值例就需要大家考虑了。

相比之下, 锐利射击的 SP 消耗就比較小了,5 级 具需要 16. 仅比 2 连多 4. 但效果上有过之而无不及, 攻击时 3.50%的几率, 锁定一个自然给对象以必杀攻 , 书率的伤害, 并对之中的所有敌人给与伤害。杀伤力为 350%, 婚故延迟为1.5 秒, 施放后延迟为 0.5.

精系髓准的作用是将自己所有的 Status 点数+5, 使用时会提高命中率和伤害力,同时还有会增加必条 攻击+的效果,这个技能是可以叠加使用的,并能和心 神凝凝率复处 19, 10 级消耗的 SP 为 40, 维持时间为 44 秒,绝对是必需的技能。



### ★猎人的打宝

接着我们来说说打宝,对于猎人来说重点是 Dex 这个能力,因为 Dex 对于其他职业来说只需要补到大 概 25 点左右, 免得经常 Miss 就可以了, 而对于猎人 Dex 关系到攻击力和攻速, 而且 Dex 如果是 10 的倍 数,对于攻击力是有加成的。试想 个 Dex 破 100 的 猎人, 光攻击力就 100点 (10x10)的加成, 而且 Dex 关系到爆击的杀伤力, 猎人靠 Dex 加成远比刺客靠 Str 加成爆击攻击力要多得多!

Ago 的作用不细说了, 现在 Ago 或许成了各个职业 的必加点数,然后靠着高 Dex 和属性箭获得量大的伤 害效率。但是,对于目前一些防御力很高的怪物,普通 政击或许只能获得很小的条伤力, 这点刺客老兄们应 该非常清楚。于是考虑到了爆击。但是刺客是因全爆称 霸,依靠拳刃的双重爆击几率,而猎人却是靠高爆击伤 害取胜。由于爆击很少考虑武器的本身攻击,于是4青 骨砍弓也成了 AD 弓必备的武器, 一把+10 的砍弓也 不会有很多钱。近期物价狂跌,+8 装备挂店已成为普 遍现象, 然后再加上2个犬妖夹子, 不需要任何的 Luk 也可以有 47 点的爆击率, 一个 Dex 只有 60 的弓手, 用相克的弓箭可以爆上 ui350 多的, 是一个高等级刺 客的数据, 更不用说高 Dex 的猎人了, 爆击成了 AD 弓的看家宝。一下上500不再是难事了

## ★猎人需要的卡片

AD 弓好像双刀刺客一样,没有一仓库的属性弓 †持面,可不是那么好过日子的。下面就简单介绍一下 关于武器的属性卡片,会对各位练级有很大的帮助。 〇刺猬卡片: 对昆虫系敌人伤害+20%

在吉芬城附近的地图可以找到刺猬虫,刺猬虫问避力 较高,行动原则是咏唱类型,魔法类职业打怪时要谨慎。 〇沙漠之狼卡片:对小型怪伤害+15%,ATK+5

作用基本跟海葵相似,但价格相差较远。由于人系 也属于小型怪,因此对于那些没有钱买海葵卡的玩家 来说也不失为一个好的选择。

〇帝比特地龙卡片: 对龙系敌人伤害+20%

在首都以北的山丘地图中出没、移动速度虽然不 快,但是攻击力,生命值特别是回避率特别的高,爆击 类职业相对会比较容易对付。

〇海葵卡片: 对人系敌人伤害+20%

几乎人人需要的卡片,一度成为畅销卡片,曾经价 格一直在百万以上,但由于后来挂海的人多了卡出得 比较富裕,价格与原来有很大浮动,但仍然是非常贵的 一张卡片。

〇米洛斯卡片: 对大型怪伤害+15%, ATK+5

米洛斯出现在金字塔的地下2层,属于主动攻击 的怪物,非常棘手,攻、防、魔防、生命都是一流的水平, 最好能和巫师组队来一起对付。

〇圣诞波利卡片:对暗属性敌人伤害+20%

圣诞节前后出现在地图各处的可爱怪物。除此以 外的时间,只能在圣诞村的玩具工厂才能找到。它是很 弱的怪物,即使是初心者都能够轻松对付。

〇大嘴鸟蛋卡片: 对无系敌人伤害+20%

练级时针对类型使用,对练级有很大的帮助。大嘴 鸟蛋经常出现在首都以南的沙漠地区。是完全被动的 敌人,不会攻击也不会反击,更不能够移动。

〇邪骸士兵卡片: 必杀攻击率+9





这张卡片就是大家平常所称的青古。邪骸七兵出 没在非杨迷宫 2 层, 是主动攻击的不死系怪物, 移动速 度很快,但是攻、防、生命值相对较弱,远程类职业和回 避岛的职业都可以轻松对付。

### \* 练级地点商品

首先说明初心者练级要考虑的因素: 使用的武器 为短剑,由于体形修正公式小100%、中75%、大50%。 所以怪的选择越小越好。因为等级上的差异,所以应务 力寻求同等 HP 的怪中 Base Exp 最高的, Hit 与 95% FLEE 相宽松的。

〇单练:

初心者阶段很简单,带把武器去杀波利、青蛙、树 精,建议练级地点为法师城上面和右边的地图,离上城 也近。如果想找杰洛米麻烦最好还是放弃吧。如此半 个小时能转了,刷水的话时间差不多、

转职后回来了还是可以在这里杀, · 直到 30 的样 子依然很快。这一时期的武器基本没有什么要求,有火 属性大马最好。30以后可以回避刺猬的时候,就可以 去追逐它们,武器还是火大马。这里建议开始不要打大 脚熊, 因为短剑武器的致命伤就是打大体型不好用。顺 便讲讲,RO中的动物系怪物多为地属性,用一把火大 马完全可以应付,但也有例外,比如下面要提到的沙漠 之狼。

梦洛克沙漠之狼地图那里,还有蝎子、重金属蝗虫 和蚯蚓,前几个都是火属性的,就蚯蚓是地属性的。水 点火自不用说,水对地也是100%伤害。零星的几个蚯 蚓相对也不算什么问题。这里的怪物掉的东西还可以。 基本可以开始赚钱了。什么双刃、毛皮、卡塔勒还能卖 点钱,至少红水的钱是能够满足的。同时期到海底2其 实也是可以的, 在别人砍了怪一刀后你马上射, 随后就 等着经验狂飞吧!

在 40~70 个阶段, 弓应该是最幸福的了。只要有点 Dex, 挂机的话中期属猎人最快。 -身商店货, 当然除 了苹果头之外,经验绝对能赚很多。 〇组队:

在等级进入70以后,组队应该是很好的选择,接

下来介绍比较好的组队地点。

占城,騎士团 1F,建议职业: 巫师 (暗壁/水球术 1~ 3创鱼夹子红蛙盾)。牧师 (纯 Int 霸邪), AgiVit 骑 土,左上方小广场有一块水,巫师站在水上等骑士引怪 来、等怪快到的时候放暗壁。骑士引怪以后绕着巫师 走,以免被怪秒杀。怪多的话千万可别在巫师旁等水 球。 - 定要不停的绕。 直至全部的怪都测好被水球 K 掉。里面的怪以 以和飞行魔书为多,水球 2~3 可以秒 杀。巫师先放暗壁,再放水球。要一次全秒需要关掉效 果 (/effect), 巫师随时帮牧师挂一个暗壁, 牧师则随时 帮以友补血、猎人则可以放2连,或者放冲锋保护巫 师。只要团队配合默契,个人技术都比较好,升超快赚 超名1

I会战中的猎人

对于横冲直撞的猎人,我只能佩服他的勇气。对于 躲在牧师后面,跑出暴风雪范围的猎人,我会同意他的 机智。对于能用静止陷阱配合机器人沿途拖延对手行 车时间,用耗魔陷阱成功抽调对手 SP 的猎人, 我赞美 他的智慧,这才是猎人。诚然,猎人具有仅次于流氓刺 客武僧的闪避率,不过如果不考虑自己低 HP 的劣势而 冲上去死磕的话,建议你改行,有许多单挑王子的职业 等着你呢! 通常状态下的猎人死磕小过流氓, 死磕不过 刺客,死磕不过十字军,就连一个敏骑恐怕都打不过。

那猎人应该怎么玩呢?除了门口放夹子,躲在牧帅 后由偷费以外,落单了应该怎么处理呢?首先看一下地 形和对手的救援情况,看一下他的头饰大概就能知道 他的类型,记住城堡的机器人位置,用高攻击力和长射 程和他进行周旋。如果万一追上来的是十字军或者骑 上,放个夹子走人吧!绝对不会在短时间内分出胜负 的。要是 Int 的审判十字, 不逃死的肯定是你。若是刺 客、铁匠、流氓或者武僧,可以边打边退,往有机器人的 地方引。不过千万要注意流氓,流氓是可以钻地并在地 下移动的, 如果稍不小心被他近身, 那将会是咔咔咔 ······3 刀背刺你直接就坐飞机了。

### ★記结

韩国RO的制作者曾经透露说最喜欢的职业是 猎人, 这大概是为什么从弓箭手到猎人一直很强的原 因。在三转技能中,真正比较好用的恐怕也就是猎人 了。借用一句高级玩家的话: Attention plz, you are Hunter not Amazon. (请记住你是猎人不是亚马逊战 士) 不要用近战来显示自己的等级和闪躲, 在行里人 来看这是根本不了解猎人真谛的体现。猎人要比巫师 更加睿智,要比流氓更加狡猾,比铁匠更加凶悍……当 然,不能有牧师那仁慈的心肠。猎人要抓住一切胜利机 会, 洞察每一个潜在的威胁, 处于优势不轻敌, 处于劣 势不放弃,耐心和敌人周旋,相信距离代表一切!■





■ 上篇幅考虑,本文中涉及到的任务疏程只是 寻找各 NPC 的顺序, NPC 的详细位置请见 附表·····至于情节,HAHA、就小冉拿来骗稿 费了,大家完成任务后慢慢欣赏(人事记》吧!另外, 因游戏已经收费,新剧情任务也在添加中,若有遗漏。 请各价船长老爷儿凉!



### ■为战士取药疗伤

任务要求: 航海、海战、山土 计总技能 15 级 簡单流程 苏赫拉布一阿贝戈一苏赫拉布 任务奖励,50000 银币或者 5000 银币、100 声望

### ■尋找心上人(愛上陌生人系列任务之一)

任务要求: 航海、海战、山才任意技能 11 级 简单流程: 贝拉一莎拉一阿里一边尔鲁夫一克卢尼一吐尔逊 任务参助,10000 银币、250 声谱

### ■馬有情人终成眷属(愛上陌生人系列任务之三)

任务要求,完成"政治婚姻"、"暴政"和"寻求命珍 簡单或科, 舞斯塔姆一伊明一贝拉一时尔逊一爱德华一国 图一条斯塔姆 - 对尔逊 任务奖励。25000银币、600声镀、"帝国专宣特卫长"称号

### ■阿布都尔严重不满(政教之争系列任务之一)

任务要求: 完成"爱」陷牛人 簡单流程:何布都尔一吐尔逊 任务奖励, 五



### ■金字塔的秘密:探索死亡之书

簡单度程: 艾勒里·区香机兹·艾勒里·格·特·两天后: 格兰特一格雷米一闪查列兹一格雷米 任务奖励,500 声望

### ■强征的水手

各事业, 前海,海战, 口才任意转靠 15 级 简单流程: 那台布→马龙达一拉美希斯一郎台布 任务奖励: 2500 银币、60 声级

#### ■ 遺伟大的航海家( 伟大的足迹系列任务之五 )

简单流程:哈桑一俟塞闭一阿里一俟塞因一海莉 任务奖励:30000 银币、800 声量、"伟大的航海家"称号

### ■寻求奇珍

任务要求: 山才30级,完成"与英国结盟"、"调解家族世仇 簡单施程 阿特士一马塞马佐一冈查列兹一曼德华一阿特士 任务奖励 30000 银币 100 市里 别广西斯



## 

■ 孰是孰非( 政教之争系列任务之二)

·单规程:吐尔进·贝拉·伊明·吐尔遇

### ■暴政:加强对所属国的税收系列任务之一;

各要求, 新海,海战, 17才任直转参21 活 ■華流程:阿里·费斯塔姆·哈桑·曼丁·爱欧里亚·阿里

#### ■以暴制暴(加强对所属国的税收系列任务之二)

多要求1完成任务"暴政"、"克里特岛的传说 单点程:阿里+侯赛因~拉美西斯~马龙达~哈桑~阿里

### ■选择(对威尼斯的野望系列任务之一)

(单流程:同草一马基马佐一同草 《务奖励: 帮助或尼斯:1000 提币,30 声级、商人取应左好

### ■筹集军费(对威尼斯的野望系列任务之三)

南单流控,问题"沃勒尔"两天后"沃勒尔"利里 F鲁奖帥:10000 银币、350 声键、剑鱼擦角、"帝国皇家骑士

### ■要上陌生人之二政治婚姻

单流程:阿里·梅雷克一两天后一得雷克一阿里



#### ■帕斯卡的委托 ( 伽里略的科学研究系列任务之二 )

任务要求, 完成任务"这望远镜 的单流程,的单十一90里略 任务奖励: 4000 银币, 80 声望

### ■加洛林的故事

任务要求: 航海、海战、口才任意技能5级 简单流程: 亚历山大一加洛林一业迪斯一亚尔培一阿里戈一 加洛林

任务奖励: 3000 银币、125 声望、希腊 1 圆友好度 +8、《俄庇书

### ■克里特岛的传说:英雄证明

任务要求:完成"金字塔的秘密:探索死亡之书" 前单流程,格兰特一马哈·李维一萨米尔一经赛因一边尔鲁 夫一萨米尔一近尔鲁夫一克里特岛先知 -格雷米一克里特岛

### 任务奖励:500 声望、勇者之心

■珍贵的艺术品 任务条件:航海、海战、口才任意技能 10 级

简单流程:爱欧里亚一罗伯特一菲斯塔一击败阿卜拉杜.获得"上 乘白"地"(撤索斯岛)一菲斯塔一爱欧里亚

任务奖励:8000 银币、200 声望、希腊王国友好度 \*5、巴台农圣

### ■无辜的蒙特依(猖獗的海盗系列任务之一)

任务概念,新潮,海绵,口才任意转换 13 级 简单流程: 厄休拉一加洛林一亚迪斯 - 厄休拉一击沉两艘红帆 杰克海洛特或红帆约翰海洛带(克里特战场)→厄休拉 任务等時,10000個币,200市银

### ■市长的無信(猖獗的海盗系列任务之二)

任务要求:完成任务"无辜的蒙特依" 简单流程: 厄休拉一阿尔克一击沉一艘红帆巴尔旗舰(克里特 MARKA WAR CONTRACTOR 任务奖励,13000 银币、250 声道、"稚典梅上守护者"称号



### ■来自己事事時神秘少女(株大助足迹をが任务之一)

任务要求: 机海 10 级、海边 11 级 信息流程 海胡一节斯塔一切伯特 -海莉--茶研!以財助(編 ■业郊外)→海莉 任务奖励。梅莉的新月项链、7800银币、160声键

■真側日志(修大的足迹系列任务之二) 任务要求:完成任务"来自巴嘉罗那的神秘少女"、"伽里略顿

简单流程: 泰拉诺上教一曼 (一年斯塔一曼 )一年巴拉一灣東 两艘以上無線威廉海盗特或黑旗伊曼海盗符 - 海莉 - 辛巴拉 任务奖励: 7500 银币、320 中课、美加装市国皮好度 10

### **輸海盗的珍藏(作大的足迹系列任务之三)**

任务要求: 完成任务"真假日法 简单流程-海莉 - 打食人族勇者,取得"肝伦布宝箱"(马略卡 船内陆; + 推載 任务奖励:10000 被币、500 声银

#### ■猖獗的海盗(玛梯尼家族的忧虑系列任务之二)

任务要求:完成任务"玛梯尼家族的忧虑:兄弟的死"、 的艺术品"、"爱工陌生人 简单流程: 易别伦 \* 爰歐里亚 - 總雷克 - 易别伦 任务奖励,10000 银币

### ■宗教的审判(個里略的科学研究系列任务之三)

任务要求,完成任务"帕斯卡的委托" 简单流程 泰拉诺主教一伽里略 件条要励-4000 報 F 100 本研



### ■相景者的信(无奈的相爱系列任务之一)

各學來: 航海、海边、口才任義特能 5 % 简单流程:马索一古西帕斯→马寨乌佐→占两帕斯→马索→ 天后一吉西帕斯一马家 任务奖励,5000 催而,80 声景

### ■参加尼古拉家的舞会( 无奈的相爱系列任务之二 )

任务要求:完成任务"相爱者的信"、"弯刀海盗 修道院消息" 原单液形,马索 任务奖励:25000 银市、200 声键

### ■不幸的伤者(无奈的相爱系列任务之三)

能单流程, 马套一阿里戈 - 马套

任务奖励:8000 银币、100 声望

任务奖励,5000 银币、80 声望

### ■大结局(无奈的相爱系列任务之四)

簡单流程: 与索一莎士比业 - 两人后 - 莎士比亚-亚尔贝托 在务奖励:50000银币、400声键、"阿佛洛狄忒之使"称号

### ■调解家族世仇

20, 污成系列任务"七奈的相爱"

簡單流程, 均泰乌佐 · 均聚 · 占四帕斯 - 乌泰乌佐 任务奖励:1000银币、30声镀、商人联盟友好度+10

### ■送交望远镜(伽里略的科学研究系列任务之一

30. 新脂 + 氧灰好度 20 簡单流行:如牛略 + 帕斯卡

#### ■搬请接军(对威尼斯的野望系列任务之二)

在各个企业的专来总" 簡单流程、5春乌佐→非斯塔→买20个象牙(拉斯帕玛斯)~

推勘塔 - つみらせ 任务奖励: 15000 银币、250 声望、剑鱼撞角、"威尼斯和平师



### ■兄弟的死( 玛梯尼家族的忧慮系列任务之一)

使"称号

車原程:洛博一易捌伦→两天后一島別伦 ◆洛博

### ■暗访(来访的商人系列任务之一)

单流程:洛博一安东尼奥→当约斯波→非斯塔→安东尼州

### ■达迦马的心區( 开辟新航路系列任务之一

单流程,达遍马一抚助尔一阿里戈一沃勒尔一达建马一十 后一达迪马

### ■女王的宠臣(与英国结盟系列任务之-

"单流程:安东尼奥一怀特一球一爱德华一间达托

· 条续励, 50000 银币, 300 声型, 他相分 + 国友好准 +5, "海

#### ■反复的女王

· 务奖励, 150000 银 ft, 306、葡萄牙 1 国友好搜 > 10、\*\* 葡萄

#### ■反击西班牙

(単連報:安东尼獎→书尔特納→赤沢・艘金服海索船 ·() → 韦尔特纳 +安东尼奥



### ■我真的不是巫女 | 孤巫行动的扩展系列任务之一

简单流科: 華黎一英舉斯一集第一卡斯特尔 - 天后 + 卡斯特 尔 + 泰莱斯 + 玛丽 任务奖励;500 银石

### ■诬告的代价(猫巫行动的扩展系列任务之二)

任务要求: 完成任务"我真的不是承女 简单流程:卡斯特尔 + 兼蒙一卡斯特尔

任务轮励,1000 偿币,200 声望、"民事大法官"称号

### ■调查劣质酒真相(劣质葡萄酒之因系列任务之-

簡单流程: 勒戈夫→阿贝尔→马朗戈-英里斯→莱蒙→英斐 新→ 大后→草里斯 - 勘 ビオ 任务奖励: 1000 银币、50 声量

### ■高价收购葡萄(劣质葡萄浦之因系列任务之二)

任务要求: 完成任务"调查劣质酒真相", 且未接任务"阿贝尔 的报被" 简单流程, 勒戈夫 - 塞萊斯 - 勒艾夫

任务奖励: 1450 银币、50 声望、"商场复仇者"称号

### ■阿贝尔的报复(劣质葡萄酒之因系列任务之二)

任务要求·完成任务"调查劣质消真相"。且未接任务"高价值

簡单流程:阿贝尔一爱德华一阿贝尔 任务奖励:700 银币、20 声望

任务要求, 完成系列任务"港水行动的扩展

### ■某少女的憧憬(波尔多的葡萄系列任务之一)

简单流程,格里也一勒艾夫一阵,明尔一马朗艾一卡斯特尔一则 新戈 - 人后 - 列斯戈 - 格里厄 任务美励:1000 银币

### ■小人的伎俩(波尔多的葡萄系列任务之二)

任务要求:元成任务"某少女的憧憬"四人以 简单流程:列斯戈一玛丽一亨力一里给一束蒙一玛密 任务奖励,3000 银币,50 声號

## ■撤旦所達之物(並尔多的葡萄系列任务之三)

"伽中弊研究""伟人的足迹"、"开辟新航路" 简单流程: 何斯艾一玛丽一伽里略一帕斯卜一蔡拉诺主教一稿 任各举胎,30000 银币



### **■考刀海盗**

简单成和: 古达尔一特罗斯一 53个以上玩歌组队, 系统1个 北欧海盛首领和 30 个北欧海路 \* 古达尔 + 大后 - 古达尔 任务奖励: 10000 银币、500 声望、震西亚装



### ■探听英国修道院消息

簡单液程: 网络名 - 史密斯 - 网络名 - "人后一网络名 - 罗鲁 ●→林里島

任务奖励:5000 银币、250 声望、蜡烛花冠



### 任务要求: 机声 下放, 上或生务 "达遇 3~ 愿"、"珍贵的艺术 品"、"来访的商人:暗访"

簡单流程: 布卡奥 +达避马 + 苷斯塔 +达迪马 - 布卡奥 任务奖励:2000 舰市、800 声望、"达喀尔平民庇护神"称号



### ■家族的证明( 伟大的足迹系列任务之四)

· 華流程: 克里特先知一海莉

### 職情任务 NPC 位置列表

职情	任务 NPC 位	置列表
15	MEX	的無線坐取得輔力率 明素 伊斯坦曼市內左上角線轉劃对面 伦敦主与最上方自動和女士左侧
1	再呈光 阿里 受糖华	伊斯坦曼市内左上角兹鲑科对面
474	<b>愛德华</b> 阿布德尔	伦敦 与最上为与数的失主互侧 , 與書物市內在上角的梅上
	阿布都尔	20 5 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10
1	阿特士	亚历山大市內城门左侧 亚历山大市內商会负责人对面街塘上。
A	爱欧利亚	雅典市内量上方宫殿台阶岗
	阿尔克	<b>就卖市内屋左角</b>
	安东尼奥	里斯木市內滑田对南
	阿达托	塞棺 电垂 香田 政尔客选形内育 競 对面
	阿贝尔	<b>数尔多维用内育员对面</b>
and the same	贝拉	. 臭無論車內交易所限标 贝鲁特市內福馆门前
В	贝拉 布卡奥	贝鲁特市内福留门前 达略,进码、补给附近
10.	和トス	S W THE PARTY NAME OF STREET
	施賞克	伦敦市内公公右侧
D	达趣马	里斯本矿头
10	E.m.	Carrie and Carrier
F	非斯塔	热服业市内交易所与商会负责人之间
	阿查男童	<b>運搬利亚市內裝達对面</b>
	格兰特	推真郊外入口左部方的小山坡 1 河尔及尔市西最右角
G	格雷米	河尔及尔市内赖右角   披尔多德市沃入口处
	格里厄 古达尔	一 被尔多德市沃入口处 斯德哥示摩市内城, 右侧的遗籍上
	古达尔	財徒可な使用で表す。2000年の
	中央	亚历山人酒馆
	長島因	<b>亚历山大市内方形广场左边的宫殿前</b>
Н	怀特	伦敦市内仓库附近
	亨力	地名表演馆
	海南	44.4.4.4.4.4.4.4.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.
1		
	加里略	成起馬 11內鎮企本1 ~ 1
J	加格林	推典如外生质形人砌场内 威尼斯市内教堂对面的小广场。
The same of	古西帕斯 東声尼	版尼斯市内教育对由的小广地。 伊斯坦曼市内最下方右侧
K	光知	克里特高
	- 北斯特尔	被尔多港市内小广播宏上角、
	鲁斯塔姆	贝鲁特市最右边仓库与清爽寺前街道
	拉美希斯	300 SEC (1) 4 300 600
1	罗伯特	地需业市内最市角 里第本59头最上方的小道甲
	格博	里岛本约头最上方的小道甲
L	美蔵	被尔多塔明及通往市内的道路上 被尔多港1內仓库片边街道上
	勒戈夫 列斯戈	被引多港1 内仓库车边街道上 波尔多港码头通往市内的道路上
	<b>列斯</b> 戈 里昂	被尔多路的头遗传市内的温路上
	罗斯曼	奥斯特码头下方的横路上
100	迈尔鲁夫	争斯坦整市内地下分左侧银行地
	马龙达	參斯與無而內華下方左側繼行達 並历山人對头或往邻外的入口附近 威尼斯市內教委上方
3	马拿乌佐	般尼斯市内教堂上方
	是丁	的郵波里市内左下角大院内
M	马哈茂德	並具 。1. 自己主会负责人对面 「威尼斯主内教章自启的小厂场」
3	马家 実是斯	被信期中国教育自信的小区局1
1	<b>英里斯</b> 玛麗	数小多港自然人以处
	及競技	被尔多维市区入口级
N	那台布	<b>亚历山大郊外出入口处</b>
60		10-10-10-10-10-10-10-10-10-10-10-10-10-1
P	帕斯卡	雅典市内最左角宫殿台阶」
1		S. Delin S. Alberton II.
R		
	事業故事 莎拉	贝鲁特共產上为王金贵男人高趣屋(E) 伊斯坦维市内中心位置
	<b>沙</b> 拉 萨米尔	罗斯姆斯用於下亞尼里
8	多士比亚	伦敦市内城门东侧邊境尽头的传笔
	要業斯	被尔多港室內小厂场中部
	-	CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE
т	吐尔逊	和舞片像书的名。角稜缝斜对形层殿
	拿拉诺主教	<b>从基套下向教章门前</b>
V	T. Control	
V		4
	No. and Con.	<b>总量市点下次是意思大陆一张</b>
	Dr. Service	
N Y	事が特別	<b>汉董市内武器店与道具店之间港港</b>
X	辛巴拉	次価市内武器店与进具店之间漫画 -
X	辛巴拉 伊男	與藝物價馆內 推典郊外最右边由預神庙废塘里
X	辛巴拉 伊男 亚历山大	與藝物價馆內 推典郊外最右边由預神庙废塘里
X	辛巴拉 伊男	災勢特徴馆內

《传奇 3G》中 BOSS 的装备掉落机率将被大大的提高,在充分调动玩家 猎杀 BOSS 的积极性的同时也重新点燃 BOSS 战区域的 PK. 导火索。而属 性大幅度变化的 BOSS 不再扮演冲突中的鱼腩角色,玩家间 PK 暂时获 一方也很难在短时间里击倒 BOSS。很明显,面对所有元素均达到强 4 甚至强 5 的 BOSS, 法师系和道士系中处于劣势的自然和灵魂流又重新引起玩家的重视。

首先来说防御装,由于 BOSS 都拥有非常恐怖的攻击力,所以玩家一定要针对 BOSS 的攻击属性装备相应的强元素装,如果有条件强元素最好都能达到 5, 这样 玩家受到的伤害将会大大的减少。

在攻击装备上,由于现在的 BOSS 根本就没有弱元素属性,所以攻击元素只能 在练级领域有所作为。因此,参与猎杀 BOSS 的玩家应该在基本属性(自然,灵魂, 攻击)上下功夫。这点,从《传奇 3G》公测至今,3 职业的中高级武器大都选择基本 属性附加的现象就可见一篑。

药品方面,携带一定的大红、特红以及强效太阳水是必须的,如果你想更有效 率的打 BOSS 就不要吝啬这一点小钱,如果被 BOSS 打死回城,即使你用最快的速 度赶回来,你也将发现 BOSS 至少回了上千的血。



### 组队篇

一个完整的队伍应该是三种职业缺一不可,而当对村某个实力较强 BOSS 的 时还要有更多的人加入到这个队伍中,攻击强大的 BOSS 没有两个攻击手是不可 能对它造成太多伤害的。而起到辅助作用的道士也至少要有两个。如果仅有一个道 士,不小心被 BOSS 打死了,就没有人可以使用回生术以及施毒术,那么猎杀 BOSS 的行动基本就失败了。

因为 BOSS 所有的属性都是强元素, 所以道士几乎代替法师成为了打 BOSS 的主力,你也许会说难道道士就用毒来打 BOSS?没错,法师要想对付实力比较弱的 沃玛教主,至少也要有 60 点以上的自然。一个法师的等级要达到 45 级才能比较轻 松的实现这个目标,否则就需要有高级的装备才能将自己的自然加到 60 以上。而 要对付其他魔防更高的怪还需要 80 甚至 90 以上的自然, 恐怕要一个等级 50 以上 全身稀世装备的法师才能达到这个要求。

在队伍中武士的作用一般就是开路,清小怪,还有帮助队友带补给品。攻击的

任务主要由法师和道士完成,不过在对付某些特殊的 BOSS 比如说触龙神的时候, 武士就成了队伍中主要的攻击手。

还有某些特别强大的 BOSS 也需要武士作为主要攻击手,因为这样的 BOSS 过 于强大,法师和道士脆弱的生命值根本不足以和它抗衡,这时候就要武士负责攻击 怪物, 道上则在后方给武士使用各种辅助魔法。当面对的 BOSS 只能用变态来形容 的时候,就说明这种怪几乎没有战胜的方法,但是如果你有足够的恒心和毅力,就 计道士用施毒术把 BOSS 的生命一点一滴的耗光,虽然耗费的时间将是非常惊人 的。但是我相信一个这么强大的 BOSS 带给玩家的好处也 -- 定不会少。很有可能你 从此就成了服务器中装备最好的玩家。



### 技巧篇

如果地图不是太小,玩家最好能在不惊动 BOSS 的情况下把周围的小怪清光, BOSS 的移动速度往往都是很快的。惊动了它以后要想一心一意的把小怪都清光是 很困难的。 当然有的 BOSS 老巢过于狭小,比如说超级黑野猪,它的老巢石阁 5 层 是一个非常狭小的房间,玩家只要一进入洞中必然会惊动它。但是这个 BOSS 的攻 击力并不强,最好由开盾的法师或者魔法防御力高的武士先进入洞中将他引开。如 果碰上攻击力强的 BOSS 进门的第一个人只能是武士。

将 BOSS 周围的小怪清光后就可以开始攻击 BOSS 了,针对不同的 BOSS,不 同的地形玩家所使用的战术会有所不同,比如说震天魔神,沃玛教主等 BOSS 可以 对其使用卡位法。如果碰到了超级黑野猪,因为所处的地形不方便玩家卡位,对其 也就不能使用卡位法,而触龙神、祖玛教主这样的 BOSS 是因为本身的属性不能使 用卡位。玩家在准备去找某个 BOSS 的麻烦的时候要先装备上相应的强元素装备, 同时还要有一个完整的打 BOSS 计划。

值得一提的是,游戏中范围攻击魔法在攻击 BOSS 时的威力被大幅度的缩减, 你会郁闷的发现,用单体魔法给 BOSS 的平均伤害往往会达到 20 以上,而使用同 元素的群伤魔法却只能达到2、3点的损伤效果。



震天魔神:在真天宫的尽头有座高台,震天魔神一般都出现在此,玩家正好可以利 用这个高台卡位。具体方法是,寻找震天魔神的任务一般交给高魔防的武士,道士 法师首先将高台左端的小怪清光,武士将震天魔神向高台引来(如果队伍中没有武









深**執**數主:在沃玛教主的老獎里,也有一个高台,法师和道上可以利用这个高台将沃 玛教主卡住,法师在高台上攻击沃玛教主,道士在法师后方负责加防御攻击以及加 血,每隔一段时间还要下一次毒。

如果队伍中有高等级的战士, 装备上强属性装以后可以和沃玛教主项着打, 法 师负责副政, 道上同样负责辅助。

繼載黑野傭:超级黑野猪所处的地图非常狭小,玩家即使跑到尽头再港下来也很难 和超级黑野猪护开距离,而且整个地形很难有效的卡包。所以最好的方法得有两名 成上,两个武士站在对角对 BOSS 使用剩条,法师道上在清完小径以后再来帮助武士。

簡意轉:由于只有武上才能仍害魁龙神,在打触龙神的队伍里,三种职业缺不可。 战土负责攻击舱龙神,道上给战上加防御攻击,法师虽然不能对魁龙神造成什么伤害,但是可以用冰月震天滅慢魁龙神的攻击速度,不过实际效果几乎为0,所以法师实际仔条只有油即小径以及检查各。)

**祖函教主**:对付祖玛教主队伍中的人数不宜超过5人,如果人数多了祖玛教主会不 断的使用火填和地貌伙,这样对玩家非常不利。由于法师道士的血量太少所以不好 作为攻击组玛教主的主力,而祖玛教主无论是移动还是攻击速度都快得离谱,所以 主要攻击手巫胎战士担当,道士负责辅助任务。

■養年星至。首先清完地图中的小怪。潘夜神殿和沃玛神殿 样有高台存在,所以法师武土把 BOSS 引到高台卡好「以后再开始攻击,道士平时在后方负责给法师加攻防,到了该下毒的时候再跑到前方对播夜牛魔王下毒。

赤月恶魔:亦月恶魔:松出现在赤月山谷的最上方:在那里有两块较大的安全区。法 师负责将视野中的小怪清光,道士则给赤月恶魔下毒。法师作为主要攻击手道士要 加强对他的照顾,如果法师失血过多有可能喝不上蓝。道上一定要不断的使用治愈 未给法师加血。

監體執主:由于骷髅洞的范围较大,所以玩家进入骷髅洞以后要分头寻找骷髅教主, 找到以后招呼大家汇合。人到齐以后由装备强火元素的战士项在前方打,法师则在 后方攻击骷髅教主,骷髅教主每过一段时间会放出一群小骷髅,这时候法师要马上 改用冰咆哮,这样可以清小怪还可以减慢它们的移动速度。

圖王載主:在打霸王教主,各职业一定要喝上对应各职业的神水以及体力神水,進上还是老样子,负责下毒。战士当蓄好三连招以后再冲上去使用。法师则使用冰系的魔法以降低救主的攻击速度。教主虽然强大也抵持不住这样的攻击。很快藏回倒地身





### 3G 各大 BOSS 实力及暴率排行榜:

### NO1 偌玛教主

《传音 3》的属性:未开放

36 中的實性: 20000 血,火攻击,張冰、清、火、神圣、幻影 6. 强风、端黑 4 8088 所揮物品及几率,蓋王头伸 40%,原则项能等片 80%,一切可知的高端美誉 5%

### NO2 索天廃神

(传音 3) 的属性, 11250 血、酵用攻击、强峻漏、风、冰 5. 别火、电、神圣 4 36 中的属性, 7900 血、畸黑攻击、强冰、风、哺黑、幻影 5. 强火、电、神圣 4 8088 所遵始品及几率, 報補油 40%、武體强化油 40. 4级 农福 13%、天神法航 5%、 技术 6% 强业山剑 5、周龙 1. 5%、南海法故之 8%、逃退着 2. 6%、高谐 6%

#### NO3 雪王教主

《传奇 35 的属性: 12000 血, 电攻击, 强烈、青星、红星、黑海、黑海、黑海 3. 弱电 5

90 中的属性。应收击:强冰、风、雹、神圣、幻影 5.3%、电湿等 9055 所屬物品及几率;石榴设新 195、背渠或新 195、蒸凡或指 195、康令项证 186、快系项链 126、造魂项链 125、途风项链 195、油山刻 125、龙纹刻 126、天神法杖 125、雾雪 195、周龙空、埃纶等、陶塘法纹等、沿道温 85、4 被次服 306

### NO4 潜夜牛鹿王

(传奇 3: 的属性: 7000 血,风攻击,强营,暗黑 4. 弱冰、神圣 4 "30 中的属性,风攻击,强火,电,痛器 5. 强风 4. 强冰、5 5 5. 强神圣 2 8088 所機相品及几率: 叔福油 40%、贵屋强化油 40%、元机提 20%、乾坤一气 10% 成面头盔 15%、武圣之礼 42%、紫金环 12%、七彩金环 12%、天机戒接 12%、五行神螅 12% 餐灭项锉 10%、波星项键 10%、

#### NO5 祖玛教主

(传奇 3) 的属性,7000 企。火莱奇,强度、霍·神豪 5,混涂 1,混红菜 4.加糖集 4 銀火 5

38 中的属性:火攻击强电、风、神圣 5.强冰 4.强火、幻影 3.强暗黑 2

#### NO6 余月至度

(传青3)的属性: 9730 血,物理政击、强火、喘器 4. 弱电,神圣 4 加中的属性: 物理攻击、强火、冰、神圣 5 强风、喘器 3.强幻形 2 BOSS 所屬物品及几章: 祝福油 40%、武器强化油 40%、44 级衣服 20%、潜放于我 575、行者领 13%、黑脓头塞 13%、英雄于套 9%、快修前 9%、股灭手例 10%、加水手侧 10% 水平手绳 12%。

### NO7 触龙神

《传奇3》中的属性:6750 血、暗黑攻击。芜肪排光素

38 中的属性: 暗黑攻击, 强火、冰、电、风、神圣 5. 强幻影 3. 强暗器 2-BOSS 所拥物品及几率: 祝福油 40%、武器强化油 40%、武神之靴 85、心度或指 85

5055 阿爾特施及几年: 依備湖 405 美能別代謝 405 美術之間 505 心原東頂 50 大樓戒指 58、七彩金环 88、润神戒指 108、置神戒指 108、帝王戒指 108、虚空道环 105 虎面头盔 88、战神头盔 88、仙云镜 88、武圣之滅 88、无形藏 88

### NO8 脂酸栽主

《传奇 3》中的原性:7500 血,火攻击。无防御元鉴

36 中的属性:火攻击。强冰、神圣、暗黑 5.强电 4.强风 3.强火、幻影 2

BOSS 所權物品及几率: 懷蛇 35%、魔杖 35%、命运之刃 35%、绝地戰 12%、月光羽 12%、仙云戰 12%、无形靴 12%、武神之戰 10%、六棲戒指 10%、心脈戒指 15%、盧空遠对 10%、虎面头蓋 8%、战神头盖 13%

#### NO9 採玛維主

《传奇 3》的属性: 6750 血、电攻击, 无防御元妻

38 中的属性。4500 血, 电攻击、强火、幻影 5.强冰 4.强风、崩溃 3.强地、神圣 2 BOSS 所爆物品及几率。祝福油 40%、武器强化油 40%、获玛号角 20%、狂风戒指 15%、狂风项链 15%、记忆头篷 15%、记忆项链 10%、记忆季情 5%、记忆减龄 6%

#### NO10 超級黑野猪

《传奇 3》的属性:未开放

39.中的關性:6000 血.幻影效击:强冰、风马、强电、神圣、端黑·乐·强火、幻影·2 8088 所爆物品及几率:30回 金币 80%、祝福油 50%、武器强化油 40%、强效体力疾风 物水特 45%、44 级农股 20%



木木 幻之星在线》的玛古 (MAG) 是这款游戏 - 大特色系统, 想养出令其他玩家流口水 的 MAG 么? 那就跟我来, 一起学习 MAG 的饲养守则吧。

### MAR MAR

MAG 是《梦幻之星》为大家提供的宠物,它会伴 随玩家的诞生而诞生,并且在未来的日子里永远陪伴 你。普通 MAG 目前的形态一共有 36 种, 特殊 MAG 的形态共有30种。

MAG 的作用很大, MAG 的成长可以提高玩家的 基础能力值。你还可以利用 MAG 的学习技能施展 "光子爆发"。MAG 每 4 分钟需要哦 1 次,1 次可以喂 养3个药物,你可以根据自己的目标来确定不同的饲 养药物。需要注意的是,只有装备中的 MAG 才能发挥 作用,放在道具栏里可是没有用的哦。

MAG 最高为 200 级, 其间会出现多次进化。MAG 的能力值属性分别为:DEF (防御)、POW (力量)、 DEX (敏捷=1/2 命中)和 MIND (精神), 每升 1 级就 会有相应的能力值加 1。防御对 MAG 的影响最小。而 且在游戏后期面对怪物时,大多会被怪物的攻击所瓦 解, 所以建议 HU(战士) 以力量为主, RA(枪手) 以 敏捷为主,FO(法师)以精神为1,

由于能力值是按饲养的药物来增加的,所以各有 不同。要想养成有独特能力的 MAG, 需要你的细心培

### 西加油型

MAG 从诞生到 200 级这段时间内会进行数次进 化、其间各种食物对其所增加的能力值会有不同影 响。所以在各阶段喂养时,一定要考虑到 MAG 的成长 重心和你的资金状况。不过别担心,虽然加的能力值 各不一样,但都有一个共同特点:每种食物所增加的 能力数值的重心不会变。

比如 HP 药初期是以力量为主。同时增加防御和 敏捷,但不会对精神造成任何影响。也就是说,HP 药



是克制精神增加的。到了后期, HP 药几乎只能增加力 量,甚至会减少精神。MAG 的数次进化都将影响食物 到底会加多少,减多少能力数值这个问题。只要把初 期和末期的加減做比较,大家就会很容易知道什么药 是加什么或减什么能力了。

需要让意的是,魂之粉、月之粉和星之粉所增加 的能力数值有些混乱,而且在价格上相对较贵,可以 不用考虑格其做为主食。

### 

### ○5~9 級

玩家从一开始就应该考虑以下几个问题: 我应该 怎么养 MAG? 这个 MAG 的作用是什么? 是养普通 MAG 还是特殊 MAG?



这几个问题确定后,在今后的培养过程中就应该 贯彻这个目标。10 级的 MAG 会影响到 50 级前的形 态,并且已经决定了未来的极端 MAG 和特殊 MAG, 〇10-49 級

这个心段直接影响到 MAG 的未来,一般情况下, 此阶段的 MAG 会变身两次,而且食物影响的数值也 十分苛刻, 变化很大, 有些让人摸不着头脑。

10 级 MAG 到 49 级 MAG, 食物是重点,50 级开 始又会面临第2次食物的问题。可以说,这个阶段是在 给 MAG 塑造最后形态的关键时段 (特殊 MAG 除

### ○50~99 級

在这一阶段中,MAG 的各项数值已经基本固定, 形态也已基本固定。

此时 MAG 对食物会比较挑剔。根据食物对能力 的影响而改变形态。转换形态是为了让 MAG 更快的 成长,也是为了成就 MAG 的最终形态。

### ○100~200 級

这是最后一道门槛, 它将决定 MAG 的特殊形态

特殊 MAG 与能力和 ID 颜色的关系比较大, 万事 離今, 很多朋友到 99 级时, 就会将 MAG 交给适合的 ID 颜色职业去冲 100 级,这是最好的方法。

### 2月17日

### ○級蛛 MAG

高力量: 先用小 HP 养到 10 级, 然后用小 HP 直 养到 50 级, 最后用小 HP 和魂之粉饲养, 能达到 197 级。 高精神: 先用小 TP 一直养到 50 级, 然后喂月之 粉和小 TP,能达到 185 级。

### 〇仓库养法

这个方法有些费周折,将 MAG 喂药后存入仓库, 然后退出游戏,然后再浮录游戏从仓库取出 MAG 再 养。因为 MAG 饲养数值是以 2 点为单位,这个方法使 MAG 的奇数点会降低成偶数点。比如初级 MAG 吃小 HP 成长是 5,40,5,0, 利用仓库会变成 4,40,4,0 (防 御、//量、敏捷、精神)。

录管区和方法可以计力量达到 188, 精神达到



187. 但十分消耗时间。

#### OMK3 細胂

这种 MAG 的特点就是可以在 5 级的时候就进化 成特殊 MAG, 可惜无技能。

全吃 HP 药, 力量可达到 195; 全吃 TP 药, 精神可 达到 195; 全吃解浮剂或解毒剂, 敏捷可达到 195; 要想 防御达到 200 的话,需要用魂之粉、解痔剂和小 TP 药 相互搭配吃,建议先用魂之粉和解痉剂配合吃,防御每 升 级再吃 3-4个小 TP 药, 用小 TP 药来减少其它 能力的数值。

《梦幻之星》 里的 MAG 系统 | 分庞人, 整个 MAG 的形态 共有 66 种。看了这篇饲养守则, 你也 赶快动手饲养。具有己中意的 MAG 吧 ■





是 个如此厂圈的天地。而我是如此平凡. 我如同一只朝载终日在这个世界中忙碌。 如此申缴,如此影小。但我所做的 切都是 为了我的族人——Bellato.—个自由而伟大的名字,它 就是我的种族,我们没有帝国军人铜铁机甲军团,也没 有精灵族恐怖的巨大团唤,善蹈队,但我们拥有着对自 由无限的向往和对 BELLATO.无限的荣耀悲。我委成 为人举备脩太的弓手,为了这个目标,我正在努力……

小试牛刀

Bellato 族出生地是一个座落在山脚边、被裸谷所 环绕的城市。城内设施齐全,核 M 键可以打开地图。坐 标模为字母竖为数字。在 D5 有传送点和杂货店,D4 有工具店,E6 是重生点,E5 是初级防其武器店(1-10 级装备)、药水店、技能店,D7 是初级武防、药水、机甲 庄.

进入游戏后你会发现自己站在重生点,先了解一下操作吧。按 键打开装备物品些,包内有系统送的新弄弓, 记,地图和回程卷轴,张 以及 400 根箭。包的容量是有限的,一个包可以放 20 种物品。同种物品可以增量。有钱后你可以去杂货店购买包。一个人最多可以带多个包。

W 健是切換跑步和行走, Z 键是切換自动攻击, C 键是人物属性窗口, S 键是物理攻击技能表, F 是法系 技能表, A 切換攻击状态, 空格键是攻击键, X 是自动 拣取物品, K 键是俯视模式, 用来观察远处和看风景。

下方一排从左到右依次是:攻击状态、行动状态、 自动攻击开关、物品栏、技能属性栏、系统、强水快捷栏 (对应日I-F4、把药水从包中拖入)、技能快捷栏(对 应F5-F12,从技能栏中拖入)。整个窗口布局简洁合 理。可能范围很大。

### 循序渐讲

1-7 級难度不太,主要是在城市外 (E8-G10) 打一种可爱的小动物,长得程像幼龙,用初期自心配置好的攻击技能双重箭 (F5) 基本可以 - 下解决,与系初 职只有这一种攻击技能,辅助技能不需要用,初期作用不大,而且非常耗 MP. 没有做好准备之前最好不要过 桥. 桥都边的性物店告得多。

这个阶段上要是存钱买武器, 化升级过程中应该 能打到不少防具和武器,防具可以装备上,如果有好点 的近战武器可以换上练练力量,10级的装备需要3点 力量。怪物不会掉钱,所以只能靠练它掉的东西换钱。 问城卖掉所有不要的东西,买把7级的弓,再补充,些 6、系统送的箭是400一筒,NPC卖的只有100 简)。

8-10级是个过渡等级,过桥后就在桥头附近打, 这里的怪物上要有3条,其中2种长得和基地门口的 怪差不多,另外,种是背上长着2根臂子的绿色怪构。 总体来说难度不是很大,但10级需要换全套接备,所 以这里要勤打多赚钱。合理利用自己的技能,MP 够 微使用技能,这样可以提高练级速度和技能,依诺度,

到了 10 级就可以问城进行一次全面的秧装了, 定要买齐全套 10 级的装备。10 级的武器为粤。弩配备 的是弩箭,注意干万不要买错了,之后再去补充点约到 和黄药,收拾停当后继续出发。

### 提刊级别

11-15 級开始有点確度了,可以去 H8-G10 附近 的山帝盛 M7-K11 这两个洞口外缩键,这里的怪物 | 曼是野兽类怪物,这门会主动攻击,所以需要格外, 心,其中一种等级比较高,安全起见,可以绕开厉害的 怀物而攻击其它的,毕竟初期资金不充足,硬打的活会 很赞约。

如果对自己的能力有信心的话,可以试着去攻击 經驗營格,把自动攻击关地,打部击,法点把解析等。 酸一小段路按气格进行一次重击,然后再跑开。可以把 稅角調整成得裡,增加可视底湿,以保证移动方向的安 全性,一不小心跑进移物堆可或槽框了。

16-20 级不太适合再单兵作战,你可以去补给基 地找玩家组队在附近练。也可以在洞口附近继续嫁,虽 然大多数怪已经没经验了,但换装备后清怪的遮夜会 有大幅提升,可以安全撒存上一小筆铑。

达到 20-30 级后,这里的怪物已经不能满足你 了。这时候你可以考虑去更远的地方探险,或是通过传 送点(选第2个地点)到公共大陆矿区,那里是连接往 其它地区的通道,拿好武器,招集伙伴。起前进吧。

### 再往自前

从 30 缀的光芒闪过的那一瞬间, 就意味着你已经 尔再是一个新手。这时的你将肩负更重的责任。

记住一个人的力量是渺小的,你需要尽快寻找到 合适的组织。号手理想的组队方式是号于海配辅助系 坑市。当人队全部加上辅助系技能的号手出现时。无论 帝国军的机械部队还是精灵族的法师团都要退让二 分。一定要见得。实故的时候所有号手必须散开以降低 血条的技能的伤害。队长是好由法师担任,负责指挥和 问复角色。

弓手的优势在于射器,一定要充分利用。配合默契 的队友可以利用星际中的"龙骑士舞"来玩弄战士系 职业。面对法师系职业就更简单了,只要队长指挥得 好,集中火力逐个点杀对手即可。■









★→ 奇》的最大特色在于为玩家营造了一个以体现美好生活为主题的 梦幻般的童话世界 游戏的背景设定在与我们生活的真实世界相 近的年代,偏僻的小山村、宁静的小镇是游戏人物的主要居住地, 宛如一处风景秀丽、和谐安宁的世外桃源、当你在游戏初始的村庄奔跑的 时候,可以抬头望见远处的雪山峰峦,低头凝视小溪中逆流摇尾的鱼儿,相 信每一位玩家都会被游戏所营造的回归大自然的亲切怀抱的氛围所感染

让我们带着对话静生活的美好向往,投身到这个虚拟的童话世界中, 去演绎属于我们自己的清新、畅快的游戏篇章

(洛奇)的人物创建有年龄和时间的设定,玩家可以在10岁到17岁 这八个年龄中任选一个,随着时间的流逝,人物会慢慢长大。在《洛奇》的 世界里,一年有7个月,每月40天。每过一年,玩家就会长大1岁,人物也 会长高,不过放心,到18岁就定型了。

随着年龄的增长,人物的属性值也会跟着增加,这种变化 直到持续





到 25 岁 选择 10 岁开始游戏的话,你的初始能力会很弱,许多怪物不能 打;但等成长到17岁后,你的能力会比一个以17岁开始游戏的玩家高出 一大截。所以,不同年龄段的选择有利有弊,主要看你个人的取舍。

选好人物进入游戏后,首先是和美丽的 NPC 娜儿对话,之后你就可 以讲人迪尔科内尔村了。你要先和村长邓肯对话,获得新手任务,然后去 ---完成。结束新人任务后,你将对村里的情况有一个基本的了解。卡通 的人物造型、大横条大人物头像的 NPC 对话模式,你会发现《洛奇》实在 很像一款日式单机游戏的网络版本

# **国即做作**

游戏开始时角色会随身携带 -本旅行手册,手册可以帮助我们了解 游戏的各种基本情况。旅行手册分基础、中级、高级和备忘录四项、会自动 记录玩家得到的关键词。如果 NPC 甲告诉你"某某技能"要去问 NPC 乙, 你到 NPC 乙处后,就要询问"某某技能"这个关键词。与 NPC 交谈时,手 册会自动打开。这时玩家可以选择"私人交谈"、"附近的消息"、"关于技 能"、"关于兼职"、"学习和修炼"等相关指令



般来说, NPC 会给你书籍学习, 双击书籍开始阅读。书本前面的星 星代表可以学习,只要用心阅读就能学会书中隐藏的技能,之后多加练习 即可掌握。阅读也有成功率,多试几次就能成功习得,有些书阅读后还可 以增加智力属性

(洛奇)中还存在着体力值与饱食度的设定,战斗、工作等活动都会消 耗体力。体力可慢慢恢复,而体力的上限值与人物的饱食度有关。随着时 间的经过,玩家肚子会饿,饱食度减少(最低为50%),体力上限也随之减 少。只有吃东西才能增加饱食度,以恢复体力上限

女性玩家要注意别吃胖了, 因为游戏中的饮食将关系到你的身材和 体型。吃不同的食物会有不同的效果,比如多吃肉或面包会发胖,但体力 和力量提高的机率就会增加,多吃水果能减肥,力量增加不多,但敏捷会 提高不少。所以在《洛奇》中、对于食物的选择也可以体现玩家的喜好、相 信各位 MM 肯定会以水果为主食吧,哈哈!

《洛奇》技能繁多,大致可分为战斗技能、魔法技能、生产技能、生活技 能和音乐技能 技能的习得方式很多,可以在学校通过上课习得基本的战 斗技能和魔法技能,或者从 NPC 的交谈中习得,也可在书店买到技能书, 或者从新手任务、技能相关道具甚至通过自身的体验习得。

当你看见可以"GET"某项技能时,就代表你可以学习它;选择"GET" 后,你就有拥有了这项技能需要注意的是,习得技能后只是进入练习阶段, 完成练习后才可以使用 AP(技能点数)进行升级。从F级一直到 A级,再到 9级直至最高的1级,不同技能在升级时需要不同的 AP 点数,相同技能越 往上升所需的 AP 越多

技能升级还要达到一定的技能经验值 技能经验值的获得需要达到 不同的条件,才能以完全修炼状态升级 其实当得到约 1/3 左右的技能经 验值时也可以升级,但如果以完全修炼状态升级的话,就可以获得额外的 人物经验值,特别是到了后期,一次完全修炼往往有上万的人物经验,不 过相对来说修炼的时间也很长

你可以快速学得高级技能,也可以慢慢练到完全修炼条件,以便获得额 外的经验值 我们建议玩家不要急于求成,最好还是以满经验状态去学习



## 份縣纫工歲

熟悉了上述基本操作和要领以后,建议玩家先在迪尔科内尔村里遊 近,接接任务或是打工。(洛奇)的任务系统非常有趣,系统会给你随机发 一些简单的新手任务,由美丽的白鸽传递给你,完成任务后,白鸽会再把 发励发放给你,有点像(哈里弦特)中的白猫头魔。

通过完成任务, 你可以熟悉游戏, 了解游戏的背景, 得到经验、金钱和 其它物品报酬, 并会获得游戏中最重要的 AP 技能点。任务可以分为系统 任务, 兼职任务, 采集任务, 收集任务, 组队任务和神秘任务。 系统任务是 指示家一进人游戏就会得到的一系列任务, 要求简单, 可以学到基本技 能, 大部分任务完成后还能得到 AP 值。

兼职任务有时间限制,有的工作需要正午去做、有的需要下午去做、游戏中判断时间有一个小技巧,在游戏界面的右下角有一个自刘视角的控制纸,点击后游戏视角会成为默认的上北下南,这个时候,如果人物影子朝向正西的话,你就可以开始每天的兼职了。完成兼职任务一来可以熟悉新手村的环境,二来可以赚到丰厚的经验和金钱,但也有限制,例如每人每天只能在同一个地方进行一次兼职,而且只有在限定时间内汇报后、方能以完成最得到相应的报酬。兼职还有人数上的限定,人多的话必须在任务一开始放去接着有证能接到。

采集任务有四种,分别是采集树枝,铁钉,野果和各色珠子。收集任务 是指收集性物掉落的魔族卷轴。起队任务要求玩家在组队的情况下消灭, 定数量的怪物。神秘任务则必须在提高 NPC 的友好度后才可以接到, 你可以通过神秘任务了解到 - 段不为人知的故事.

## 战斗开始了

完成一些必须的任务后, 你就可以准备到村外去打怪, 不过千万别打 迪尔科内尔村外捆的狼, 以你现在的等级和装备去简直就是找死。你要多 走点路, 离开迪尔科内尔村, 一直向南, 到"杜加德的走廊"去找浣熊打。

普通攻击不需要技能支持,直接点击怪物就可以攻击,当你把怪物打倒在地后会有不同战术可以选择;一是冲上去等它起身时进行猛攻,以便把它再次打翻在地;二是进人"防御"状态,等它起身攻击你时,防住它的



攻击,让它进入硬直状态,以便再次 发动进攻;三是使用"重击"技能,如 果核物使用筋御的话,你就可以破 防并给予它两倍的伤害; 四是使用 "反击"技能,如果它攻击你,你就可 以把对方一半的攻击力加上自身全 節的攻击力还给怪物。

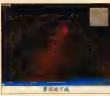
近战格斗中,攻击、防御、重击 和反击是四项基本战术,好象剪刀, 石头、布那样有着相克性,防御顶攻击、重击破防御、攻击克重击,反击 虽在近战时无敌,但在使用过程中 不可以移动,而且体力值会一直降 为零,所以不适合长期作战。

-般来说,在对付和自己等级 差不多的敌人时,建议攻击一次,防 御一次,再攻击一次,再防御一次, 这样攻守上会比较平衡。有一点需要注意,如果你攻击一个怪物时,发现 它已经不显示名字,这时候就别再去 K 它了,打了也没有经验,而且掉宝 半降低 1/3、

在(洛奇)中,地面上的怪物一般经验值都不高。所以当你升级到 10 级左右后,地面上的怪物已经赚取不到多少经验,偶尔有几只大怪还可以 勉强打打,这时候你就应该考虑去地下城冒险。

## 她下城冒险

地下城危机四伏,进入之前,建议你好好做一番准备。下面是笔者总结出来的六点原则,供大家参考。





1.或龍到牙齒。你可以从"杜加德的走廊"继续向南,到"敦巴伦"城去购买合 适的装备,从衣服到头盔, 掀子, 武器也可以装备两套,一套远程攻击的弓箭,一套 近线的刀成者舱。等级不高的话,建议不要买双手武器,而买单手武器加盾牌, 药 品,侧生的"观观形"。"是品和绷带也是必备。

2. 相赛依任、去地下城一定要三个人以上组队,这样即便不幸身亡也可以有人 给你回生, 短队的短验分配模式多种多样,可以平均分配,也可以根据贡献度高低 分配, 私意可以自己控制, 根塘最后一击决定辞宝故的设定也很有意思。宝物的优 先拾取权属于最后一击杀死怪物的玩家,其他同伴要等 10 粉碎后才能拾取,避免了 原爱给官的情况。

3.开启地下城、"教电价"城的用边就有地下城、来到地下城梯垛、保必须放上一个弊品,才可以进入这个由弊品才开的地下城市。 (总奇)》的动脉进入就处,成的适言。进入后不仅她图不同。出现的性勤和宣如也不同。这枚决于战家委在祭坛上的物品。 希个物品时应一个迷宫,如果有两个玩字本人相同的物品,就会来到同一个地方,所以尽量保证你去的东西不是和前面就求去的一样,否则你进去后会发现这个地方。

4.进入地下城、除了皮廓外,地下城有四种房间;宝福房间,机夹房间、开放房间 和侧匙房间。宝插房间中只有一个宝福,当你开心地跑去打开岭,里面会辖出许多 佳物,同时各个门都会被关闭,只有消灭全部楼梯后才能出去。 机夹房间的四角有 珠于机关,只有一个是开门始近端机关,其它都会相来怪物,开放房间的门都开着, 但有怪物把中, 仍能房间需要通过消灭检查常到相应的钥匙,用相同颜色的钥匙才 能把门打开, 地下域分为折几层,越强大的地下城,层数越多,而最终BOSS 自然是 在最后一个大房间中。

5. 行怪原則,怪物大多成鄭出現,你可以有选择她攻击,当怪物太頂上出現"!" 計,表示它已經注意到終了,你应该在集一时间攻击这个缝物,然后募各个击破,攻击时记得采用"攻击一防御一再攻击一防防御"的模式,以保命为上。如果队伍协调辩好,尽量以集中优势先力攻击个体为原则。

6.注意狩信,游戏有"受伤率"的设定,特别是弓箭要远程武器,可以使既家的受伤率高达50%—100%。 集作做弓箭种中席,所受的伤害会静化为伤势,无法立即恢复。这个时候再名《公司命之报》,只有通过疗债未解失。坐在地上外表可以加加公愈合的速度,但只有在城市或野外才有效,由于绝下城大过寒冷,必须坐在篝火边才能慢慢恢复一些伤势,生火需要最大核能,有了最大技能和水体等材料,就可以选择下城生。

火。如果你会"治愈技能"的话,使用绷带 也可以包扎伤口,恢复 HP 上限。

从地下城出来后,你就已经 度过了新手阶段,对(洛奇)也有 了比较深人的了解,相信你会体 验到这个游戏与市面上绝大多数 网络游戏的不同之处。

《洛奇》给你一个世界,给你一个梦,就看你自己怎么包意。让我们一起期待2005年的春天,期待《洛奇》中文版,期待心中的参。

家用电脑与游戏 2005 年第





**才**九新的内容

血传奇》推出全新的声望系统, 无论是拜师、结婚, 还是获取荣誉勋章, 新的内容都让你眼前一亮!

### 東東系统

拜师、收徒, 师徒均可获得更多声望, 让你在游戏中获得广泛社会关系的同时, 能够获得更多的声望值, 使勋章的获得变得更加简便, 要知道兑换和领取勋章的必 要条件就是声望。

新师徒关系和以前相比较。最大的区别在于徒弟升级后也可以获得声望。并且 在 20 城前都可以料率。这也或意味者,严望的疾得完全可以依靠自己的努力。在 28 级以前,找一个级高的师父。在金钱和练级方面都有很大的帮助。同时自己努力升 级、因为每日 级都会增加相应的声望。成功由师后,徒弟一块可以获得 19 点声 位。

在35级出师后,你就可以考虑靠收徒弟获取声望了。收的徒弟越多.获得的声望越多。当然在金钱和练级方面都尽可能帮助你的徒弟,好让他们尽快出始,这样你又可以招收新的徒弟,所以获得市里的过程是连续不断的。

拜師收徒的过程也有变化,拜师地点不再是助手小轍处,而是在竞技之地的武 馆教头和盟重的武馆教头(290,340)。拜師可以通过布塑指令进行控制,只要帅傅 与徒弟身处同,地图,输入"@ 允许收徒"便可开启收徒功能,这样师傅就可以选 择接受或者拒绝收徒。

### 常學之思

助养的领取和升级都需要通过来普值来实现。而荣誉值的获得刺足通过声望 的消耗来实现,这也观点味着,声望消耗以后,还可以用来换取荣誉值,可谓覆水能 政

在各安全区老兵处和往名村小贩处,每消耗 点声望可去除 190 点 ku 值,或 传送至幻境 7 层;而每折耗一点声望值,则自动获取 点束等值,获取的荣誉值,则 可以用来兑换动章了。

随机兑换基指在同 级别随机兑换一种属料的助章,指定兑换是指兑换同级别中指定编号的助章。由于可以指定兑换一种勋章,所以指定兑换所消耗的荣誉 值相对较多。在幻域十层的宪室,勋章守护人可以为你兑换荣誉勋章。



### 结婚系统

结婚当日全服务器将会红字公告,让喜讯传达四方。声望指令,让求婚、收徒完全由你作士

新的结婚方式里,增加了 指令控制。前往姻缘神殿、男性 玩家可以在月老那里向女方发 出水婚信息。与男方同在姻缘 神殿时,女方输入"@允许求



婚"就将开启求婚功能。可以接收到男方得来婚信息。输入"@ 拒绝求婚"见关闭, 不能收到求婚请求。这样, 终身大事掌握在自己手中, 不想受到骚扰, 可以完全拒绝, 100%的婚姻自由!

新关系系统的改变,为大卜有情人带来了更多的方便与实惠,计传奇中的情感 世界变得更丰富,更多姿多彩,小小的改变带来的也许是天大的美满。

### 面實訊級

不同属性的勋章还可以进行升级,尽管存在一定的风险,可是一旦升级成功, 你将携带令人羡慕的勋章,笑傲《传奇》的世界。

不同编号的助你,其所蕴涵的碱性也是不一样的,数字的十位数代表助意的级别,而一位数分别代表者助求属性;助别。魔防,攻击,魔法,道水。勋章还可以进行 开级,以获得更高的属性。 相对 下助意的级别,勋帝的升级次数也不尽相同,各个等 级的勋章程次成功并绥后了增加,1人上限赋性。

前 你停艇	聯次聯号	可達功升酸次聚	成功升級后的最高條件
级协章	11-15号徵章	1.80	0-2
後のか	21 25 5 世 章	2.4	0 4
-級助章	31-35 号助章	3 次	1-5
四级勋章	41-45 号助章	4 2%	1-7

助章的升级过程和配方也非常系统而复杂。勋章的升级分为常规升级、惊彩升级两种,常规升级并没有确定的配方,但失败、助章不会破碎,失败一次勋章的总持久将减少5点,而惊彩升级有明确的配方,可是升级的概率却只有50%。现在除影升级还未正式推出,但是对于那些想获得极品勋章的玩家来说。惊彩升级还是非常令人期待的。

10	零網升級(被升級的學學動學必須俱信在身上)	敦彩升組
		(即将推出)
	被 2 摄影能 非要主人和助单测性平均的初转货阶	有明确的配方:但
	3 级、4 级助章 一需要加入圣战、法神、关草。职业对政备被首饰	具有 50%的成功
	我有魔力的微型是基件 被配力中,以放入什么类型不随意凝性有物	机会,头数和未符
	等次升级必须具备 5 种物品: 荷饰,折狐项键,做章之心,绿宝石矿,繁水晶矿	合配方要求助罪
	5 种物品的数量需要你来配,总之还接近配方成功率超高	金藏桥。
表功概率	失败了酷难不会破碎。但失败 次勋章的总持久将减少 5 点	

注意;助牵升级需要在包裹内放好升级荣誉勋章的原料,每次升级荣誉勋章都 会收取包裹内所有原料,多余的原料都会一起收掉。同样在幻境十层的密室,勋章 守护人可以为你升级荣誉勋章。

如此多的精彩内容,你是不是已经心动了呢?尽快融入这丰富的传奇的世界来 吧!■





占有云: 月乃。其之耶。在《墨香》里更是如此, 爱月者往往被刀的命料造 型和它特有的霸气, 以及各式刀招的辛辣无比所倾倒。 持刀, 独来独往者, 人们尊称他们为——刀客。如何打造完美刀客? 今天我们就来过过招吧。



### 技能篇

《暴香》列客主动技能有5招、 刀 1 无处藏身.速度中伤害 高, 刀 2 东风浩荡.速度快伤害低. 远程( 距离 500) : 刀 3 旋风 斩, 群攻.速度中伤害低. 在閤不大; 刀 4 万岳朝宗.速度慢伤害 中, 刀 5 力劈华山. 滦度中伤害高. 击退并常乘零效果.

刀3旋风斩作为唯 的群攻招數,耗内并不高,是刀客们练 级的一个好技能,而刀2束风浩荡和刀5力劈华山外别有着自己的特点,刀2速度 快且是远程,刀5带有霉整效果,因此是PR的实用抗能,而刀1无处藏身虽然伤害 比较高,但是作为本身攻击就较高的刀客来说这就是得并非那么突出了,刀4万岳 朝宗特点无非就是省内力,便宜实感,但大家也必然想到"便宜无好货"这样一句 话了。因此对于一个刀客,推荐大家刀2,刀3,刀5这一项技能是一定要学的。

此外,刀客可以选择的五行技能有;金钟罩,增加自身防御;破鸡咒,降低敌方 防御。金钟罩是每个武林人士必学的绝技,而降防更是打手们杀人灭口之必备良 招。要想做一个基本合格的刀客,以上这些技能是万万不能少的。



### 翼体 箍

《墨香》中玩家每次月级都有侧性点分配,其中有;力量,攻 出金數,每 4 点增加,点命力;敬捷,远程参数,每 3 点增加 1 点 距离,体服,每 1 点增加 10 点生命上限;心脉,每 1 点增加 10 点 內力上限及 10 点炉体上限。

分析刀的加法。首先、要考虑刀的攻击力。必须要以高力量为基础。而刀招相对其他武器技能及五行技能耗内较多、因此内力不可少。另外,刀由于是近身打手、所以防御、血以及护体都不能少。这就需要大家对自己的属性做个选择了。现在流行的加点方法非常多,比如 4:1:1; 3:12; 3:2:1; 3:1.5:1.5; 2:2:2, 比较

由于是近身打手,所以防禦。血以及护体都不能少。这歲需要大家村自己的属性做 个选择了。现在流行的加点方法非常多,比如 «1:11,3:12,3:21,3:15:15,2:22、比较 缓端的如 6:00 与 0:3-3。前面几种选择比较平均。属于又能打义能打的角色,而后两 种一个是牺牲体力,心脉来换取超高效击及超高奋力,一个是不要攻击,刀拿在手 上只是一种形式,放了一把火然后哪些笑着说,其实,我是一名内功高手。

个人推荐 6:0:0 和 4:1:1,都不差。好处是可以最快速度出高攻击和高奋力,血少 内少则可以通过吃药来解决。有人说,如果不加体质心脉,怎么去扛,內力也不够用 呀?! 嘿嘿,这就需要靠装备和疲动技能来平衡了。





### 被劲技能置

打造一个完美力客,是不能容忍任何一个小小的瑕疵的,我 引也不能小看被引技赔钱和简单的微数影响,被劝技能共有 16 种,包括生命、防御、护体、内力提升,打学回复,到,刀,拳、 徐,马,暗各种攻击水,企,木,水,火,上五万双防被动。

生命內力护体被确:初始 1 级影响 10 点生命內力护体,随 有等级的提升所影响的越老,

防御被動: 初始1级影响5点防御,随着等级提升所影响的越多。

武器被动: 初始 1 级影响 2~2 攻击,随着等级提升所影响的越多。

五行植物:每升一级影响 2%五行攻击 2%五行抗性。

显然为行被动对刀客来说不实用。因为没有五行攻击。而如果只为了五行抗性 左加五行被动、藏有些浪费。这里加防御被动是被欺窜的。其次是生命内力护体被 动、最后才是武器被动中的刀法被动。我们加了足够多的力量。因此完全可以不计 较刀法被动增加的那一点点攻击。而生命内力护体的缺乏。则需要把技能点都加任 这上面以平衡我们的人物。不要偏斜。不加刀法被动的另一个理由是因为刀法被动 不加奋力、没有奋力的刀脊通处击还不如法师的火或金。根本没有任何优势可言。 玩刀不就是阳刀的奋力一击吗?



### 練备淵

野外防具、装备合成、强化,这是造成装备差异的三种途 包。而合成提升装备属性是全属性的提升,并不会出现单项非 常强的局面,所以我们只说刀容野外防具的选择和强化方向。

先说野外防具的 4 个系列,通神、防神、护身、得道,分别追加一点血、防、护体、内力。其中通神和防身又属于一个大系

列, 护身和得道属于另一个大系。对于这4个系列的选择, 其实完全看玩家被动技 能的加点顺序。在被动技能和助具间互相寻找平衡, 哪方面欠缺疲买哪方面的装 备。而"等级提升后, 内力基本够用了, 就应该以防身系列为主。而玩家选择强化的 时候, 自然是以强化迫加生命为主, 毕竟护体内力还算暂时保住, 而血投了就是头 点地的事了.

关于武器的选择。则只有强化产生的差别了。强化武器 是为了攻击 一是为 方面,前期由于自身攻击不高。所以强化 把高攻击的武器会使自己实力大增。 效率也提升不少。而后期由于自身攻击也起来了强化武器所造加的攻击相对来说 所占比例不大了。这个时候就应该考虑强化奋力。另外由于属性点全力。导致本身 的奋力是最高的,所以在后期强化 把合力刀,银可能达到 100 奋力,那时候打同 级或低级几乎刀刀奋力,而奋力的伤害排开护体的影响是 2 倍,多速护体的影响大 概是 25~3 倍的伤害。这样的一把刀。想数能让人充满期待啊。

许多人都在抱怨打手弱。炉总内功高手强。这导致现在剑、拳、枪几乎成为稀有物件。近身打手只有刀仍在苫峦支撑。 虽然号、暗由于城级快仍受到大家的欢迎。但是这目前也改变不了漫山遍野肾内功高手的尴尬。现在几乎所有的地方练级都是用火法,然后就是有一些高等级人上在低级地图接金或水以供 PK 之用。

刀所要的就是那粹系放一万,自摸八千的霸气。所以希望大家不要因为刀暂时 表现出来的劣势而放弃了刀,特别是不要因为比武比不过别人而放弃了刀,比武只 是游戏其中的一种玩法罢了,等级练高后你会发现刀的精彩之处,这种只有高等级 刀客才能较多到的惊心动魄!■

方》里想要安身立命,光是苦命练功绝 对是不够滴!《东方传说 Online》将让玩家 为自己构筑一个甜蜜温暖的家,人才济济的 组织还可以专门打造一座堡垒。只要有了自己的房屋 做后盾,在东方世界中闯荡就能毫无后顾之忧!

### ●矢子鑑房屬的 5W

### ₩HO•谁可以盖房屋?

只要身上有足够的建筑材料,任何人都能自己盖 房屋!除了个人的住家之外,组织也能建造属于组织 成员们的宏伟建筑,这时候有此权利建造的成员则是 这个组织的执行长(CEO),CEO 只要获得组织首领 授权,携带适当的建材,就能开始动工啰!

### WHEN。何时可以善房屋?

般来说,玩家必须获得足够的建材才能动工, 而建材的取得则需依靠锻炼生活技能中的"木工"技 能,木工等级越高,所合成出来的建材也越好,当然此 时就可以开始建筑越大越漂亮的房屋。

### WHERE·在哪里盖房屋?

想盖房屋一定要有土地, 而土地就在各大公会城 的附近,被统称为"玩家城市"。玩家从各公会走出来, 只要在附近找一找,一定会看到一大片被切割成块的 土地,这就是玩家盖房屋的基地。不过这土地可不是免 费的,要先将上地买下来,才有资格在上面动工。

### WHAT·可以盖哪些房屋?

房屋分为个人及组织的两类, 每类房屋依照其大 小尺寸及律材需求的不同而有不同的外观样貌,越漂 亮的房屋也就越昂贵,玩家可依能力选择。玩家也可 以在土地上建造鱼池及农田,让玩家可以在较为安全 的地点修炼生活技能。

### HOW·如何盖房屋?

玩家只要参照"建筑功能"的指示一步一步操 作,一栋梦寐以求的小房或是豪宅就会出现在眼前。

### ●劉書地戸

### 土地信息说明



所有的建筑土地都集中在各公会城附近,玩家进 入肆地的范围之后所看到的被切割成小块的土地,就 甚玩家可以购买的最小单位和建设房屋的基本单位。 上地的状态共有2种:

1.尚未卖出的土地:由围栏四面围起并在中央处插着 -块写着"售"的木牌,表示这块地尚未被人买走。玩 家可以对着土地按右键进行土地购买流程。

2.已经卖出的土地:也由围栏四面围起但没有木牌,表 示已经被人买走。玩家可按右键了解土地相关信息, 包括所属城市、地号、持有人、公告现值、出售状态。

### - 土地交易事宜

玩家按鼠标右键进入土地购买,会出现"买方身 分"以及"金额"的项目。买方身分根据玩家情况选个 人或组织,金额部分则是购买这块土地所需的价格。 此外,玩家若想了解所有的土地状态或是想要直接与 玩家讲行交易,可以直接洽询玩家城市入口处的"不 动产信息 NPC", 他主要负责的事项有查询土地信 息、进行土地交易和缴纳土地税金。

### ○身份的表征,东方大富翁现身

随着玩家等级被高,钱也赚得越多,这时候就会 有房屋的需求了,所以玩家可以将买地盖房当成一种 身份的表征。同时,也可以将买卖房地产当成一种理 财的方式,由于土地和房屋的价格会随着市场行情波 动,玩家可以看准时机大举收购上地,造成地价上涨, 再寻机卖出获取可观利润!

### 蓋房屋实成數字

### ○按部就班,姜屋华丽落成

### 1 携带足够建材

### 2 开启建筑选项

在已经买好的土地上按下鼠标右键,选择"建筑 屋舍"。

### 3. 确认建筑类型

在建筑功能选项中,首先要选择的是建筑类型, 分为个人房屋、组织房屋、农地、鱼池和租税碑。

### 4. 选取房型



如果玩家选择的是房屋类建筑,接下来必须选择 房屋的类型,玩家可以按自己的土地大小来决定。

### 5. 确认兴建

选项决定完毕后,按下左下角的"确认兴建",一 栋玩家心目中的建筑就会訇然出现在眼前!

房屋建好之后,玩家必须决定摆放位置。如果是可 以摆放的位置,房屋就会呈绿色,反之则呈红色;接下 来按鼠标右键决定房屋门口的方向。

### ○个性风格,空间尽情撑酒

### 1. 房屋尺寸决定家具数量

在《东方传说 Online》中, 房屋内的空间可以任 由玩家布置。房屋内部空间的大小,直接影响到能够置 放的家具数量。

### 2. 可以摆放的家具

所有的家具必须由具有"木匠"生活技能的玩家 才能合成出来。家具分为一般家具、组织家具(仅有组 织可用)、储藏用家具(可存放物品并上锁)、技能用 家具(修练技能时使用,可藉以合成物品)和休息用家 具(可供休息,加速回血)。

### 3. 防盗设计

除了储藏用家具可以上锁外,玩家还可以直接将 房屋上锁。组织的房屋则是由 CEO 决定是否上锁,上 锁后只有同组织的人可以进入。有趣的是,连鱼池和农 田建好了之后也可以上锁,以杜绝一些不认识的小白 来耗损玩家的资源。

### ○島塔花香,点線田西魚池

玩家除了盖房屋外还可以兴建农田和鱼池以及 租税碑。农田和鱼池在选择兴建时不需要建材,但要 缴纳施工经费:兴建地点必须紧邻街道。租税碑是一 个特别的建筑,一个组织在一座玩家城池中只能建 立一座。由于每个组织在玩家城池中建筑屋舍的同 时,必须每隔一段时间缴交税金,对于组织来说负担 不小;而兴建租税碑之后,就能抽取整个玩家城池中 所有缴交税金的一部分,这对组织来说是一笔重要 的総外收入。■







手锏"是新联盟的重型攻击武器。它是一把重划攻击霰弹枪,具有两种攻 击模式:第一种是普通的单发霰弹射击;另一种攻击模式在启动时能让"杀手锏" 所有的三个检管飞快的交替开火,比前种攻击下的开火速度快得多。这意味着短 时间内射出大量的弹药,给敌人带来难以严重的伤害。

由于霰弹枪本来就具有弹药散射的特性,再加上"杀手锏"独特的第二种攻击 模式,使得"杀手锏"在近距离具有令人胆寒的杀伤能力,也使之成为三国重武器 中唯一能够秒杀敌人的武器。正所谓成也萧何、败也萧何、由于"杀手锏"的攻击距 高短和不够精准,使它在对付稍远距离的敌人时杀伤力大大下降

因此,使用"杀手锏"时必须快速接近对方,寻找机会一击必杀。在基地内部作 战的时候,上下楼的拐角处就能够提供给杀手铜发挥的机会。曾经有人把使用"杀 手锏"的要决简化为这样 12 个字:"走位诡异,枪法阴毒,意识奸诈"

走位歲擊,即在遭遇敌方时,必须尽快进入能对其造成最大杀伤力的位置,并 且得保证自己能活着开火。这就必须让敌方无法预测到你的走位,从而避免受得 致命的伤害。因此,步法是使用"杀手锏"所必须的基本条件。

枪法阴器,因为霰弹枪上子弹时间较慢,如果你一击不中,就很可能在换弹的 时候被敌轻松干掉。所以使用"杀手锏"必须做到一击命中,否则倒下的一定是自 己! 你死我活的买卖,当然要狠啦!

意识奸诈,说的是这样一把高危险性的武器攒在手中,你必然是敌方第一打 击的目标。这就要求你出击前掌握好时机和隐蔽度,简单说来就是要在令敌人出 其不意的地方和时候出现,并给敌方以致命打击。

"杀手锏"继承了新联盟杀伤力巨大、发射速度较慢的武器特征,但在地形复杂 处能够发挥出极大作用,无愧于拐角之王的称号。对付使用杀手锏熟练的敌人唯一 的秘诀就是远离它!

瓦努主权国其他的特色武器一样。"鞭打者"射出的 是能量弹。由于能量弹的特有性质,"鞭打者"的于

弹飞行较慢,但是发射速度却很快,也就是你问面对"一坨"亮闪闪的东西… 者" 子弹能够向四周小范德散发一定的伤害,所以即使没有被它直接击中的目标也会 受到一定的伤害。而"鞭打者"在全中的情况下 4 发左右就可以杀死一个重装甲步兵。

因为"鞭打者"具有发射速度快,在空中有辐射伤害和子弹飞行速度较慢等特 点, 使得"鞭打者"的有效攻击目标在室内较为狭窄的地带。这种情况下"鞭打者" 子弹飞行过慢的劣势会因为敌方无地可躲而丧失,而其子弹的辐射伤害和发射速 度快的优点也能最大限度的发挥。在基地内,这种地方通常是通道。在通道里面使 用"鞭打者",你唯一要做的就是:蹲下,尽快的开火,开火,再开火。这样,你眼前全 都都是飞出去的能量光球,让这些可爱的"萤火虫"去亲吻你的敌人吧。而在开阔 地带, 你还是老老实实的使用中型武器吧。

对付"鞭打者"的方法就是尽量避免在过于狭窄的空间内和手持它的敌人相遇。



面装北丘的粉号。顾玄别义,此武器的特占就是能在最 短的时间内,以尽可能密集的方式发射出尽可能多的子 弹。如果你和手持"迷你"的敌人对射,是不用考虑躲避 问题的----因为那么多子弹 --下子冲过来,你会觉得死 前没必要再浪费力气了。当然,这种武器也有最大的缺 点,就是无论你带多少子弹上战场都会觉得不够用

足够多的弹量和扫射、使得"迷你"在精远距离的伤害 力优于"杀手锏";较快的子弹飞行速度,让"鞭打者"在中距离 束手无策、因此"迷你"在较为开阔的室内房间和野外拥有其 他两国重武器不能比拟的优势,而使用穿甲弹的"迷你"即使 ASSTITUTE AND A STREET A STREET A STREET A STREET A STREET

"迷你"的特性和地球共和国树大气粗的形象一样,完全没有弹药量的顾及。而 对付它的办法就只有在尽可能短的时间解决摔它。否则,一个人形马蜂窝就此诞 在攻击和防守基地的室内战斗中,重型武器发挥着重要的作用。三种不同 些... 的重型武器具有不同的特性和使用要点,PS 里没有"最终兵器",所谓重剑无锋,大 巧不工、熟悉、了解、灵活使用手中的武器才是王道! ■(文/ 网先队・《残酷天使》

# 

## 一代狙神Johnny.R 眼中的CS世界



### Johnny R.



ID: Johnny R.

真实姓名: Jonas Bollack 出生日期 1985年 05月 23日

出籍, 德因

所属项目:反恐精英

曾效力战队: In!(Faculty、My Lambda、a-Losers、Mousesport

操作系统:WinXP

分辨率:1024×768

鼠标速度 - 2.13

最喜欢的武器:AWP、USP 座右铭: Live to play, play to live.

### 机器配置

CPU: AMD Athlon XP3200+

显卡: GeForce FX 5900 Ultra

主版: Graebyte GA-7NNXP Limited Edition

内存:512MB Corsair Twin-X DDR400

声卡: Plantronics DSP

显示器: liyama Vision Master Pro454

融标: Microsoft IO SE

键盘: Cherry professional G81-1800 LPMEU

且机 · Sennheiser PC150 USB

### 55 转带拳。

CPL 2003 Winter 3rd

CPL 2003(Kopenhagen) 3rd

CPL 2003 (Cannes) 3rd

CPL 2003 (Oslo) 3rd

WCG 2002 3rd

EPS Finais III 1st

EPS Finals II 2nd EPS Finals I 1st

GIGA Season II 1st

WCG Preliminary 2002 1st

AMD PG Challenge 1st

ohnny.R 是 CS 历史上的一个传奇,在属于 mTw 的那个年代, Johnny.R 只 凭一己之力便托起一支原本默默无闻的战队]n![Faculty。 Johnny R 的狙击 枪散发着神奇的光芒,在 Dust 洞内 瞬间杀光对手五名队员,令人匪夷所思 的吊桥 Show, 这让所有的 CS 玩家热血沸腾。CS1 3, 英雄辈出, Heaton、Ksharp、 Chucky . 但能放在这些伟大的名字前面的,只有那个时代的骄傲 Johnny R,他 的狙击枪在 CS 历史里留下一道深深的弹痕,他特有的疯狂征服了整个世界,在中 国他影响了整整几代 CS 玩家对 CS 这个游戏的认识,无数人挂着 Johnny.R 的 ID 在服务器里冲锋陷阵,偶像的精神力量带给了人们巨大的信心鼓舞,这些人后来很 多糊成为了成名的高丰。









但是, Johnny, R 从未拿过 一次重大比赛的世界冠军,这就 是理想同现实之间的差距。2002 年 WCG 上 Johnny R 带领 Mouz 拿到了铜牌, 之后为了冠 军 梦 Johnny R 选 择 了 加 盟 a-Losers。2003 年的 CPL 夏季 锦标赛 a-Losers 发挥上佳,但 仍然只拿到了第四名。CPL之后 Johnny R重返 Mouz, 同时好友 Gore Neo Blizzard 的加盟让 Johnny.R看到了冠军的希望。 他甚至放下了心爱的 AWP, 无 数次的练习 M4 与 AK, 只为队 伍最终的胜利。然而 2003 年是 属于 SK 神话的一年, Johnny R 和 Mouz 在颠峰时期还是只获 得了 CPL 欧洲锦标赛的季军和 CPL 冬季锦标的季军,两次在离 最高荣誉只有 步之遇的地方 砰然倒地,狙神终于累了。2004 年伴随着 EYE、Titan 等新军的 崛起, Mouz 显得更加的低迷, 2004年11月3日, Johnny R 终于宣布离开了已经伴随了他 五个年头的 CS。传奇总有完结 的时候,如今已经极少有人再去 称糖他是最强的 CS 洗手, 但是 Johnny R 依然是很多人心目中 的永恒不变的传说,他的故事还 将继续下去。

2004年1月中旬,CEG(全 国电子竞技运动会)闭幕庆典暨 中国电子竞技运动发展中心揭

牌仪式 1 月 15 日在北京石景山区举行,CEG 组委会特邀了两位国际级电竞明星到 场为此次庆典活动助阵,其中一位就是 Johnny.R,中国 CS 玩家终于有机会亲眼看 看自己当年所崇拜的那个 AWP 之神,而笔者也有幸同 Johnny R 就其传奇故事以 及 CS 相关内容进行了对话和讨论,受益频深,现整理如下,希望对广大 CS 玩家有

笔者: 很高兴见到你, 第一次来中国对中国电竞氛围有什么感受?这次中国之行你也 和一位著名的中国玩家进行了比赛 (注: CIS.x1a0y 在 maxround10 抢 11 分的比赛 中以 11:8 战胜了 Johnny.R), 觉得中国玩家的水平如何?

Johnny.R·中国的电竞气氛比我想象的要好的多,电子竞技在德国的发展还很一 般,大多数人眼中的电子竞技就是游戏而已,我根本没想到中国有这么多热情的 CS 玩家喜欢我,有很多人对我说 "Johnny, you are the best!",我非常的感动。对 于中国 CS 玩家的水平,因为我之前从来没有同中国 CS 玩家交手过,了解不是很 多,和我比赛的那位选手的个人水平是非常不错的,他的打法很有效率。当然,我已 经退役了。最近一段时间已经很少接触 CS 了。比赛时装备又出了些问题,这给我造 成了 点小麻烦。之后我观看了两支中国顶级职业 CS 战队之间的比赛(注:wNv 同 NEW4),从现场表现来看,这两支队伍都是充满了活力,配合比较默契,战术上 也比较成熟,我认为他们都是很有潜力的队伍。不过听说中国的职业战队很少同世 界强队交手,我认为这会阻碍他们的发展,只有不断的同世界强队交流。才能获得宝 贵的实战经验,才能不断进步。

笔者: 你被公认为是世界上最伟大的狙击手, 那你认为作为一个优秀的狙击手, 所具 备的最重要素质是什么? CS 自从 1.3 版本以后 AWP 不断减弱,你对此有什么看法? Johnny.R. 世界上有很多优秀的 CS 选手, 我很幸运, 也很荣幸的成为他们当中的一

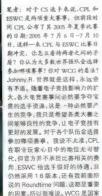
员。想要成为一个优秀的狙击手,需要具备很多素质 自信、超人 等的反映速度、 精确的瞄准、比赛环境、状态等等,不过我认为在比赛当中不停的思考,这才是最重 要的。你要想控制比赛,你的大脑就必须不停的思考。当然,永不停止的练习是量基 本的条件、技术和意识都是在练习当中不断完善和不断成熟的。但对于一个狙击手 来说,不可能永远站在巅峰上,因为正如上面我所说的,相成为优秀的狙击手要具 备很多条件,而同时这些条件制约着选手的发挥。对于 AWP 的减弱,我是这么认为 的 一个主流竞技项目,总要做到让大多数人感到公平。CS 随着版本变迁,选手之 间的水平也会相对发生变化,因为每个人的技术特点是不可能完全 样的,或多或 少都要受到版本变迁的影响。但不管游戏怎么改动,总会有天才或者勤奋的选手找 出成功的方式。

笔者: Mousesport 是世界上顶级强队之一,但在与 SK 这样的队伍对抗时,总是落在 下风,你个人对此有什么看法? 说说你在 Mousesport 时记忆最深刻的一场比赛? Johnny R 这就是团队训练的重要性了, CS 是一个团队项目, 我们的队员在个人技 术上都是极其出色的,但因为各种因素,比如学业,我们的队员在 起训练的时间 远远少于 SK, 我们通常每周在一起训练的时间只有可怜的 6 个小时, 而且我们在 和 SK 比赛的时候,运气似乎总是在他们那一边,不过比赛就是这样,你付出了劳 动,运气就会眷顾你。我的生命当中有很多印象最深刻的比赛,我没有办法选出最 深刻的,但 2002WCG 上我们和 3D 的比赛,应该属于其中之一了。其实,对于比赛 的详细过程我已经记不起来了,这样的比赛对于职业 CS 选手来说实在太多。但因 为当时很多人都想看我和 Ksharp 的对决。比赛前后也有很多相关的采访、所以我 才能记得住,不过令玩家们失望的是,我们好象就只有 次正面的交手(笑),不过 我的运气不错,那是决定比赛胜负的一局,我赢了。

笔者: CSS 诞生以来,在选手和玩家当中一直存在比较大的争议,而 CPL 等大型电 竞赛事都准备用 CSS 取代 CS1.6, 你对此有什么看法? 如果你有权利政变 CS 比赛 规则当中的一个设置,你会改动什么?

Johnny,R,对于CS来说,总是随着每次更新慢慢成熟起来,而且每次改动都会引 发整个 CS 社群的争议。但是我们可以看到版本的不断变化让 CS 更加重视团队配 合。CSS 当然是非常的出色、真实,画面漂亮的令人惊异,开发者作出改变使得环境 变得更加重要,而且开发者并没有放弃步伐和移动带给 CS 这个项目的巨大优势。 最重要的是,CSS 对后座力随机性的减少将使瞄准技术好的选手大大受益,这可能 会使 CS 项目上诞生出像 Fatality 那样的巨星。但是让人难以接受的是 CSS 对硬 件的要求太苛刻了,我想即使是很多职业队伍,他们的机器配置也无法流畅地进行 5V5 的比赛,这不利于 CS 的推广和发展。如果让我来选择,我会选择 1.6,这个版本

已经非常成熟了。至于修改比赛设 置, 我觉得 CPL 应该恢复原来的 Roundtime 时间,就是从现在的 1 分45 种增加到 2 分半,绝大部分 的比赛是在 1 分 30 秒以后结束 的,缩短了 Roundtime 的规则只是 有利于北美战队的发挥,但对于整 个 CS 运动的发展, 我现在还没有 看出什么好处来。





与国家之间的比赛,这使得一个国家只能有一只代表队参加总决赛,这对于瑞典和 美国等拥有多支强队的国家来说很不公平,而且这使得比赛本身的含金量与观赏 性大大降低,WCG 应该适当的调整 下规则。

笔者: 而 ()4 年当中 ESWC、CPL、WCG 三項大赛的冠军分属三个不同的顶级战队, 05年刚开始, SK-Gammg 与俱乐部合约截止后不再续约, 6人全体离开 SK, 重组曾 经叱咤风云的传奇战队 NIP, CS 目前进入了一个群雄争霸的时代, 你认为哪支队伍 会在 2005 年取得比较好的成绩?如果让你选出你认为最好的五名选手组成一支队 伍, 你都会选谁?

Johnny R NOA, 他们拥有成为顶级战队的一切条件, 刚刚过去的 CPL 冬季锦标赛 上他们也证明了自己。相信会获得更大的成功、当然 EYE 也很不错, NIP 不好说, 而 目我觉得 Heaton 他们选择退出 SK 有一些冲动, 毕竟 SK 能提供的训练环境和赞 助商不是每个战队都可以获得的,当然他们已经在 2003 年证明过自己的实力,他 们获得了一切 CS 洗手所能获得的荣誉,这也是我非常羡慕的,所以如果他们重新 崛起了也不是什么令人吃惊的事。同时我也很希望我的母队 Mousesport 能够获得 好的成绩,我前面也说过了、Mousesport的选手都是非常的优秀,他们只是缺乏大 審冠军来证明自己。第一个问题不太好回答,世界上有太多的优秀选手,单瑞典一 个国家就不知道有多少,在斯德哥尔摩也许你随便拉 个年轻人陪你打 CS,他的 个人技术都会让你大吃一惊的。但是 CS 是团队项目,一定要看五个人在 起的磨 合程度,个人技术只能帮助队伍,但不能决定比赛的胜负。

笔者: CS 在你生命当中是什么样的地位? 为什么要追役? 你还会回来当职业选手吗? Johnny.R. 一开始就简单是个游戏吧,只是觉得好玩。慢慢的,就有了感情,尤其是 在认识了我的队友之后,你应该知道,团队间的那种感情是很美好的,我喜欢我们 在一起打比赛的感觉,我们是永远的朋友。CS 在我生命当中是很重要的东西,但不 是全部。我退役的主要原因是希望能够继续我的学业,我这个人,做什么事情都要 百分之百的投入,争取做到最好,我现在要读书,就要把全部的精力投入到学习当 中,而且过去的一年里外界过度看懂比赛结果让我感到没有继续下去的动力,所以 我只能暂时放弃 CS。至于是否还会回来,我现在不能确定,只能说有 50%的机率 吧,等我的学业完成以后,如果我还有以前打比赛时的那种激情,或者我能看到冠 军的希望,我想我会回来的。

笔者: 你认为 CS 和电子竞技在今后会达到怎样的一个高度?

Johnny,R 电子竞技能达到今天的成就,CS 是做出了决定性贡献的,目前来说 CS 还是暂时不会被别的 FPS 项目所取代,像 CS 这样的 FPS 游戏有着很强大的生命 力,不断有更多的年轻人投入到 CS 社群当中来。电子竞技需要很长的时间去发展, 这项运动才能更加完善,要预测以后的成就现在不太好说,但是十年以后回过头来 看,就会发现在这几年电子竞技的发展速度是惊人的。■(文/Magicboy)







# 

## 兽族玩家的棽魇

直以来,人族在可以召唤中立英雄的地图上并不占据优势,然而 Sky 流的 "出现彻底改变了这一观念。本文中笔者将向读者们展现的正是这种最近在 国内非常流行的战术,而今天为大家带来的比赛是发生在 CCG-2005 i 的最终决赛,对战的双方是大家十分熟悉的 YolinY.Sky 与 1/game XiaoT。由于 WEG 比赛在即,主办方出于战术保密的原则考虑,并没有在网站上公开本场比赛 的录象,笔者有幸获得内部资料特别在此与各位分享。

YolinY.Sky(下简称 Sky) 国内著名 Hum 选手, 曾获得全国 WCG 亚军。 17game.XiaoT(下简称 XiaoT) 国内 Orc 代表人物, ESWC 全国冠军。

Sky 流 由国内著名人族玩家 YolinY.Sky 开创,其中心思想就是利用 Orc 趋散召唤 生物的能力较弱,从而演变出人类大法师+兽王+魔法部队的战术组合。

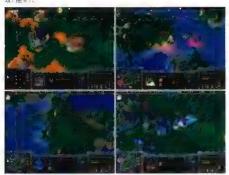
### 箭塔 & 回城

选择 Hum 的 Sky 在比赛中出现在 10:00 方位,而著名的 Orc 选手 X aoT 出生 在了 5:00。从 Sky 的英雄祭坛 - 伐木场 - 农场 - 兵营的开局看(图 1),在最终决 战上 Sxy 依旧选择了 Sxy 流的战术, 而 XiaoT 这边则很常规的兽族开局, 看来 Xiao T选手在面对 Sky 流的时候方法也不是很多,多次输给 Sky 后不知道本场比赛 中他会不会有些新的应对办法。

本场比赛由于双方对位而生,所以 XiaoT 并没有选择对 Sky 进行骚扰,而是率先 指挥先知与曹兵 MF 了门口的小怪,然后向 600 的中立生物开进。Sxy 这里由于果 用了 Sky 流的打法,初期兵力相对较弱,自然也不敢轻举妄动,大法师带领民兵 MF 了门口的小怪后杀向了位于 11:00 门口的中立生物,最终转向 12:00 的中立生物。

从双方 MF 的路线看, Sky 采用了顺时针的 MF 路线, 以避免在初期与兽族相 遇,不过弊端就是主力部队越来越远离自己的主基地、XiaoT 的 MF 路线显得比较 中规中矩,在清理掉 6 00 的中立生物后,直接开向了 Sky 的主矿,看来 XiaoT 也相 当清楚 Sky 流初期在兵力上的劣势。顺手清理掉 9 00 的中立生物后(图 2), XiaoT 大概也可以猜想到 Sky 的 MF 路线了,果断的选择了杀向 Sky 的主矿, XiaoT 的猜 想没错, Sky 这个时候正在对位的 3:00 清理中立生物(图 3), 面对 XiaoT 的进攻, 只能选择回域。

从开局阶段看,XiaoT的 MF 路线以及进攻时机都掌握的恰倒好处,然而 Sky 流中不可缺少的箭塔,以及 Sky 精心设计的回城位置兵不血刃的瓦解了 XiaoT 的进 攻[图4]



### 恐怖的召唤生物

XaoT 在回撤的同时, Sky 也从酒馆中招募出了兽王作为自己的第二英雄,并 依靠两个英雄所召唤出的水元素以及豪豬向 XiaoT 发动了反击,不过看到兵力不占 优势,Sky 选择了暂时撤退,在家中指挥四个农民同时修建两个神秘圣地(图 5), 希望可以尽快渡过自己的兵力空虚期。暂时的撤退也迷惑了 XiaoT,让 XiaoT 继续 安心出去 MF, 并没有想到 Sky 立刻杀了 ~ 个回马枪,正在外面 MF 的 XiaoT 也只有选 择了回城。不过这次回城后 XiaoT 展现了自 己 APM300+ 的操作,很快指挥自己的部队 将 Sky 的兽王刚杀( 图 6 )。

Sky 看到自己 "英雄被杀、选择了撤 退,通过地精商店后,发现 XiaoT 并没有继 续追击自己,因此即时的选择了MF地精商 店处的中立生物,如'图71我们可以看出 Sky 将中立生物引出来打,这样就算 XiaoT 发现了自己的意图也会被中立生物所阻挡, 不至于被两面夹击。

### 成型的 Sky 流

接下来的比赛,Sxy 二英雄兽王从祭坛 里复活加上从神秘圣地中走出来的男巫 + 女巫,Sky流的兵力配置已经基本完成,而 XiaoT 这边的兵种搭配依旧是先知、牛头加 上兽兵以及萨满,从以往的战斗中看,这样 的部队将很难与人类的 Sky 流相抗衡。果不 其然, 双方在500的分矿处发生了 次大 规模的碰撞,Sky 依靠大量的召唤生物配合 法师部队很快的将兽族打回了家中,并在优 势的情况下果断出主,没有给对手 丝喘息 的机会, 最终 XaoT 郁闷的打出了 gg (图 81。Sky 也凭借本场比赛的胜利获得自己在 05年的第一个冠军头衔,而摆在 XiaoT 面前 的将是如何在最短的时间内攻破 Sky 的

综观近期的比赛,Sky 流给兽族玩家们 带来了不小的压力, 而 XiaoT 在面对 Sky 的 月场比赛中也都像死在这种战术之下 (本届 CCG 胜者组决赛中 Sky 就曾依靠变种 Sky --- 双狮鹫笼给予了 XiaoT 沉重的打击 )。



### 战术点评

由主篇幅有限、笔者简单的向读者介绍一下 Sky 流中需要注意的事项 首先。 祭坛 + 伐木场的开局是为了在最短的时间内拥有第一个防御,这样在初期兵力较 弱的情况下可以有效阻止 Orc 的 rusn 其次,第二英雄兽王出现前尽量避免与对手 主力部队相遇,而兽王第一点技能升级豪猪,第一点技能加给熊,因为两者都有 400+ 血不会被舔满一次净化掉 第一,由于以召唤生物为主,所以神秘圣地中先出 女巫再出男巫,记得给男巫升级净化,在对战时女巫的减速很重要,最好可以施放到 国家的每一个单位,第四,Sky 流对战斗时的阵型要求极高,记得给英雄买补魔的药 品,如果胜视不好请洗径暂时撤退。■(文/世玉)

### 魔兽中的箭塔实用讲座(一)

唯善中利用箭塔配合主力部队获胜的例子展见不鲜,本期开始的小技巧当中,笔看将利 素为大家介绍几种合理的循塔码放方式。第一讲从人家最喜欢的 Tower rub 开始,这个健 术其实从很久以前开始广泛流传。其中最另类的一种当属初期一队苦工配合单英雄了。

以善族为例,初期依旧是英雄祭坛+地洞的开局,不用建造兵营,在第10个苦工左右建 造被争廉坊,这里注意战争廉坊要尽量往里造,防止对手过早发现你的意图。在拥有1队左 石采集木头的苦工后就可以出击了,这时候你的金钱、木头也应该达到 800+和 600+,注意 这时候家里还是要不停的建造苦工去优本。

后面的战斗中技术会量统比较低了,更多的基对操作上的要求。需要注意的几点,1.尽 量在同一时间让苦工造箭塔,而箭塔要尽量往里码放,以能射到对方主基地为准(图1);2 英雄可以根据自己的喜好选择首发,如果是剑圣这类的英雄开始以骚扰为主,如果是法师型



巧, 练习几次大部分玩家都可以熟练 掌握,而这种战术的目的就在于打对 手一个出其不意, 在对战比自己水平 高的玩家时往往能有意想不到的结 梁, 当然如果是 3、2 的话, 这个战术也 是相当不错的一个选择。



nat2 这幅国内玩家最享受的地图曾 经被称为暑能体现技术思想的地图 之一,T可以选择多点进攻,而CT作 为防守方更需要密切的配合来低档对手的进 政。本期以04年底结束的粤美王中王全国总 决赛八强第一轮中 wNv Vs As@Dust2 的 Demo 为例着重分析 T 在沙漠 2 上的进攻套 路。Demo 下载请到家游网站"媒体中心"。

neNor.

wNv Jungel( J ) ( J )

wNv 44' alex <Li> wNv tK <mal> wNv mikk <w> wNv Smile <Sml>

Abstatrske Lasvilasks Abitstrike freestyle Abitstrike wow Abitstrike Kyurc Abitstrike 117Q( >.< )-0

### 手枪局

上半场由 wNv 先做 T, 开局快速 Rush 小道,AS 中门采用了当年 Devil-U 队着名 的立体防守站位,44 摩先击钢 Laixi,没有 了中门的威胁亚迅速进入小道弯道并歼灭 freestyle。CT 火力被吸引至小道,而此时 Jungle 与 tK 乘虚而入 B 区并安放 C4。小 道的遊徒立即由 B 洞转移防守 C4, 姗姗来迟 的 CT 大部队在与 wNv 火拼后仅剩下 Kyuzo 一人,然而精准的 USP 也回天无力,mikk 于 C4 爆炸前击毙了强行拆包的 Kyurc。随着 C4的一声巨响,wNv有惊无险拿下第一局。



图内许多战队在快速 Rush 小道的时候 都喜欢从中路跳下, 无疑这是进入小道的最

快路线。然而中门CT可以规盟到T的中路动 向由此猜测到匿徒的进攻思路。从这个角度 考虑可以事先向中路投掷烟雾弹达到干扰 CT 视野的效果。在长枪局中特别是 CT 经济 局时我们经常会见到中路伽霍弥漫的景象。 wNv 并没有采用这条路线,为佯攻小道主攻 B点的战术埋下了伏笔。44 秒杀 laixi 也为 佯攻增添了几分真实感,从 Demo 中可以看 出 AS 显然认为 wNv 快攻小道,B 区防守队员 iR速回防。wNv 时间差的掌握也十分准确,小 道得手启 Jungel 与 tK 立即进入 B 区, CT



依然没有发现匪徒的真正目标。

AS 的手枪局 47 主攻 B点, La1x1 一人 A 点辐扰。用"末卜先知"来形容 wNv 的防守 点也不为过,以绝对优势领先的 wNv 下半 场开局大胆采用赌博式防守 2 人进 B。2 人 进 B 凋一层,一人由 1 这也体现出 wNv 绝对



的心理优势与自信。B洞内的短兵相接也许 是 AS 史料未及的, 这时 Laixi 也已经从 A 大撲上了A平台,B洞内的队员背腹受敌的 情况下损失两名队员,分散的兵力面对 CT 团 闭包阁取胜无望。AS 丢掉第二个手枪局。



AS 过早进入 B 海使得原先安排的战术 毫无意义可言, 假设 4 人在 B 润外卡点, Laixi 先去 A 大试探虚实, wNv 在第一时间 没有发现的懵的话, 也许会有人由 8 洞抄后 路,那将面对 4 把卡点的 Glock...B 洞的队 品也可能会撤回警募,防守A大,当然也可能 会保持防守阵型。在笔者看来第一种可能机 ≇量大,在人数上占优势的 AS 此时进攻 B 点 不迟。第二种可能次之,第三种可能比较小。 当 Laixi 搜至警察斜坡路口时会及时发现 防守的部署情况,而 CT 发现 A 区出现进攻火 力后。B 点防守相对会出现暂时性的松懈,这 时进入B洞才是最佳时机。由于第三种可能 的机率较低不再作分析。AS此局失利的原因 一来对 who 的防守站位估计不足,二来进攻 附和的掌握也欠缺少量。与上类适 uNu 的手







毛枪局在 15 局的新寨制中关键作用已 不同往日, 依靠手枪局取得场上主动权对于 打击对手的经济和心理防线有着不可忽视的 作用。配备半甲依然是 T 的手枪局首选装备. 根据战术需要可有一两名队员购买 USP 及闪 光弹或烟雾弹,甚至还可以交换装备,SK战队 的手枪局就是典型例子,不再做详细分析,大 家多看看 Demo 便可。以 wNv 的第一个手枪 局为例。对中门投稿烟雾弹后会严重影响 CT 视线, 立体协助小道的 CT 战斗力大打折扣。 小道的防守显得很为薄弱,而且烟雾对于之 后的战术性转移都是有帮助的。闪光弹的使 用再啰嗦一句,快速 Rush 的话,购买闪光弹 的队员注意队形,不要落在队伍的最后面,否 则抓出去的闪光端可能会拿了队友。已经到 位的队员也不要急着往外冲,等闪光弹到位 后再去抢肉吧,保证你抢得更舒服。





国内战队的手枪局越来越成熟。加上防 守方对于半甲速攻的战术破解之道逐渐得心 应手,这就更需要进攻方在手枪局的安排上 越发细致人微。下期将继续分析本场比赛的 长枪局及经济局,希望各位能从拙文中认识 和理解更多的战术,毕竟战术是活的,如何将 经上涉兵变为临场应用也是每 位玩宴需要 仔细考虑的问题。新春之际祝广大读者新年 愉快 ■(文/ManglEr)







■提供商; 營元國内代理 / ■类型: 冒险 | AD | / ■适用机型: 多机型 / ■购买方式: 官方 Wap 下载









自从上个世纪 80 年代发售 PC 版的开山之作后,超人气动作游戏 "波斯王子"系列日前再度登陆手机平台!就在(波斯王子·武者之心)上 市的当天,手机版也宣布上市,这已经是该系列第3款手机平台游戏了。

玩过"武者之心"的人都知道王子的绝技是飞檐走壁,手机版中 玩家同样能体会到这种纯动作的快感。当然,期盼有一天我们能在手 机上实现对时间的控制。至于 PC 原作里并不复杂的战斗,手机版里 同样继承衣钵,也是简洁爽快。

总体来说这款游戏很忠实于 PC 原作,让人玩起来感觉亲切。另外,与 当年 PC 平台第一版 (波斯王子)格外神似的画面,让人顿生怀旧之情。■



## 特洛伊战记

公元前 1193 年,特洛伊国王普里阿摩斯和他俊美的二王子帕里 斯在希腊斯巴达王麦尼劳斯的宫中受到了盛情的款待。但是,帕里斯 却和麦尼劳斯美貌的妻子海伦一见钟情并将她带出宫去, 恼怒的麦尼 劳斯和他的兄弟迈锡尼国王阿伽门农兴兵讨伐特洛伊……

你是否有过尝试成为一国之主的感觉? 〈特洛伊战记〉将给你这样 的机会。希腊军队已经占领了特洛伊的海滩并要准备攻打城池了。作为 国王的你,快去击退敌人吧!通过战斗玩家可以升级自己的战车和武器 系统、游戏中还可以获取很多诸如增加生命值之类的宝物。快拿起宝 剑,你必须经历8道艰难的关卡来最终保卫特洛伊的自由和幸福 ■









## 大沼王朝

供商:岩浆敷码/■类型:策略 | ST | / ■适用机型:多机型 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载





"犯强汉者,虽远必 诛。"汉朝初年,匈奴屡犯 边境,汉高祖刘邦亲征被 围白登。侥幸脱困后认识 到汉军当时实力不及强 悍的匈奴铁骑,于是对匈 奴采取了韬光养晦的策 略,一面送礼和亲,一面 积极富国强兵。历经文、 景二帝,到汉武帝时终于 开始了对匈奴的反击。

〈大汉王朝〉 正是一 个以此为背景的策略游

戏,把你带回两千年前的遥远西域,看你是否能建立卫青、霍去病的盖 世功勋!

## 冰海孤狼 U-57

■提供商 掌中米格 ■类型 策略 ST 1 ■适用机型 多机型

本游戏以第二次世界大战为背景, 在北 大西洋上,德国海军能在海战中占尽优势,靠 的是 U 级潜艇的良好性能,这回你要扮演一 艘 U 级潜艇的指挥官,对英国皇家海军舰队 实施无情的猎杀。

玩家指挥的潜艇被任命切断敌人的海上 运输补给线。穿越冰冷的北大西洋,你将遇到 数量远多于己方的敌舰。但是潜艇优秀的隐 蔽性将帮助你完成这项任务。游戏中,要使用 有限的鱼雷,去与敌舰周旋。你可以透过潜望 镜,观察到海面上的敌人的一举一动,或尾 随、各给以迎头痛击就看你的喜好了。■



## 季运动会之竞技

■提供商-我玩网









这款 "夏季运动会" 的新作囊括了四项极具吸引力的 室内比赛自行车、攀岩、射击、举重。让玩家从手到脑都能 感受到运动的畅快淋漓,并在各项运动中测试玩家控制的 运动员的速度、灵敏度、力量素质以及坚定的意志力。 自行车比赛可以测试"你"的速度和腿部力量,攀岩

比赛则需要强劲的四肢和平衡。游戏丰富的趣味性、竞技 性和知识性是吸引玩家的重要因素。同时,游戏支持多达十个用户的同场 竞技,玩家们较量一下谁是力量的最强者



## 小浒英杰传

■提供商 岩獭园 ■类型 策略 | ST | ■适用机型; Nolga S4060 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载

你想完成当年一百零八将 未完成的理想吗?你想将梁山好 汉的英名书写到底吗? 还等什 么,赶快进入(水浒英杰传)的 世界,在游戏中尽情展现你的聪 明才智吧!这是一个回合策略游 戏,任务是占领全部城镇。初始 时玩家控制宋江和李逵,通过不 断的战役获得更多的兵力。

将玩家控制的人物移到占 领的城镇时可以进行解散部队





和组建部队等操作,而征兵时则需要有足够的金钱。

获得,一是在大地图中随机获得,同时占领城市数个回合后也会增加 金钱。地图上还有一些宝箱,里面的宝物可以装备到自己的英雄上, 英雄会有自己特有的技能。游戏中有些特殊兵种需在特定的城市才 能征得。这样一个充满策略的游戏,够吸引人吧?

(文/手机狗&一刀)

-

## 把电脑变成手机了

→ → → 诺基亚手机模拟器应用指南 ← ← ﴿

为游戏玩家来说,拥有具备游戏功能的手机自然不会放大好机 会,但倘若自己的手机过于"经典",能不能用 PC 体验一下呢? 答案是肯定的,下面就为大家介绍今天的主角 Nokia Developer's Suite(诺基亚开发者套件,以下简称 NDS)。简单说来,它是诺基亚为 开发人员提供的开发套件,方便他们在电脑上调试游戏。NDS 所针对的手 机为诺基亚 S40/S60 系列手机。

由于 S40/S60 上运行的游戏大多基于 SUN 公司的 Java 语言开发, 所以安装模拟器前需安装 Java 运行环境。在官方网站下载页面 (java. sun.com/j2se/1.4.2/download.html ) 找到 Download J2SE JRE 链接,同 意协议后选择 "Windows Offline Installation Multi-language"( 离线多 国语言安装包)下载安装,完成后在控制面板中可以看到 Java Plug-in 控 制台(图1)。



接下我们安装主角 NDS 的最新 2.2 版 (下载地址:www.forum nokia.com/main/0,6566,034-2,00.html),这个软件完全免费。

安装模拟器的系统要求

CPU-700MHz

内存:128MB

系统、Windows NT4.0(SP6以上)

Windows 2000 (SP2以上)

Windows XP(SP1,SP2 无法使用)

安装完成以后,启动模拟器后就可以看见界面了(图2)。模拟器的左



边是常用开发功能, 譬如创建 Java 游戏 JAR/JAD 程序包,创 建游戏数字签名,转 换音乐为与手机硬件 匹配的 MIDI 文件,模 拟红外、蓝牙、GPRS 连接等,对玩家没有 太大用处。当然,对手 机游戏开发感兴趣的 朋友们也可以研究一 下,通过这个软件了 解手机游戏的开发过

随着软硬件技术的不断进步,手机已经大大超出了通讯工具的范畴。 各种多媒体功能的出现,大大丰富了手机这个"方寸天地"的内涵。现在你 只需要一个高性能手机,即可实现随处娱乐的目的。也正因如此,大量游戏 厂商和玩家不约而同的把目光投向手机游戏。

回到主题,进 入模拟界面(Start Emulators), 其中 已经包含了诺基亚 S40、S60 和 S90 的 SDK ( Software Development Kit, 软件开发工具包), 并可以随意添加诺 基亚其他机型的 SDK(图3)。运行 游戏前需要选择与 游戏匹配的机型的 SDK。模拟器的使 用的方法非常简 单, 在 "Applica-

D 7 Abmokur 1.10 tion" 中选择游戏 所在的目录位置(目录及游戏不要使用中 Does and does your JAP (its onto the window Enable Explorer Content Morse and late"即可开始模拟。另外,某些游戏有可

文名),只要知道游戏对应什么手机型号, 在相应的 SDK 前勾选,然后按下 "Emu-

能只有一个单独的 JAR 程序包,不能使用模拟器直接运行。这时需要通过模 拟器的 "JADMaker" 创建一个 JAD 索引文件 直接把 JAR 文件拖入窗口 中,程序会自动创建一个 JAD 索引(图 4)。在设置好运行方式(全屏幕或手 机屏幕真是尺寸)后(图5),就可以开始玩游戏了(图6)。





需要注意 器的硬件要求 相当高、之前 给出的配置仅 仅是运行模拟 器。但这并不 是说模拟器在

游戏过程中很慢,而是模拟器在启动时需要 耗去大量的时间。另外,模拟器对中文支持非 常差劲,如果模拟中文游戏,游戏中字体出现 方格是家常便饭。最后, 此模拟器不能模拟 N-Gage 专用游戏(包括 N-gage QD)。

日前他的手机模拟器或者说手机游戏 开发工具非常多,但它们在使用上都与 NDS 大同小异,只要掌握其中的一种,其他的也能 举一反三了。最后,如果大家在使用过程中有 什么问题,请来 www.playgamer.org 的模 拟器板块交流。■(文/Choko)





采访/石瑟

▼ 过 "手机游戏英雄会" 这半年的采访,我们共同认识了手机游戏 1 这个新兴、向上、活力的产业和这个产业里的人。在2005年,国 内的手机游戏领域将会以更快、更健康、更高质的增长带给所有 玩家更大的快乐,让我们共同期待手机方寸之间更多的惊喜吧。

### 空山岡 Kong Zhong Corporation

空中网成立于 2002 年 5 月,是由创始人周云帆和杨宁在美国硅谷及 香港风险投资基金支持下创办。空中网致力干以彩信(MMS)、Wap、 Java 等 2.5G、3G 为主要开发平台,以领先的技术水平和对用户的深入理 解来提供广受欢迎的娱乐产品和完善的服务,是其丰富内容得以实现的 重要保障。公司产品线成功实现了与中国移动 MISC 平台、DSMP 平台、 MMS 平台、IVR 平台的接入,并且以富于创新的技术和人性化产品界面, 在当今手机增值服务行业中脱颖而出。2004年7月9日,空中网在美国 纳斯达克挂牌上市(NASDAQ·KONG),从此,空中网开始致力于推动全 球通信增值服务行业的发展。



空中网空中娱乐产品事业部总经理胡斌先生

我们本次的采访对象是空中网空中娱乐产品惠业部总经理胡斌先 生, 采访就在颇具中国传统儒雅和国际化工作激情双重气质的胡斌先生 的办公室里开始了。



本刊记者 (以 下简称记):请您介 绍一下空中网在目 前主要代理/制作 哪些平台的手机游 戏?这些不同平台的 产品所占的比率如

胡斌(以下简 称胡).首先,空中 网是一个既负责代



空中阀代理的正版《细胞分裂:明日潘多拉》手机版 我们的产品中也占有很大的份额。

理游戏,同时也会制作 游戏的服务提供商。在 我们的所有产品中,目 前以 K-Java 平台的游 戏为主,这是和 K-Java 平台游戏目前有比较成 熟的商业模式决定的。 当然, Brew 平台的产品 我们也有所提供, 但是 因为 Symbian 平台游 戏目前在国内还没有合 适的商业模式, 我们很 心涉及此平台。

不过,由于空中网 进入 Wap 游戏领域很 早,有着丰富的经验,因 此我们的 Wap 游戏在

记:那么,在移动的"百宝箱"业务中,您觉得哪种类型的游戏更加受 到手机游戏玩家的亲睐?

胡·目前当然是 RPG、动作等和传统游戏联系更大的类型更加受欢 迎。不过,也许这也算是中国特色吧,以麻将为主体的游戏同样很火。

记:我们知道,在目前的手机游戏玩家里面,很大一部分人并不是传 统游戏玩家,他们相比后者,没有后者身上所具有的对游戏的"忠诚虚", 也就是他们很有可能随时离开游戏玩家这个群体: 而对于传统游戏玩家 来说,虽然他们中一部分比较前卫者会涉足手机游戏,但因为他们对于游 戏过于"忠诚",使得他们更愿意选择大型的手机游戏,譬如N-Gage平台、 Symbian 平台游戏,或 K-Java 平台的传统游戏手机移植版。并且,有一个 很大的问题是,他们中绝大多数人玩的是盗版游戏,您对这个类型的玩家 抱有什么态度?

胡 您说得非常对! 首先,这群玩家是可爱的,正如多年前作为贵刊的 读者和 PC 游戏入门玩家的我一样,他们为这个市场做出了一些客观的贡 献。但是,作为提供劳动成果,也就是游戏的我们,肯定是谴责盗版和使用 盗版游戏的行为的。我觉得,让玩家从通过盗版接触手机游戏到他们逐渐 成长为成熟的手机游戏玩家,需要整个行业,包括厂商、玩家和媒体的共 同努力。我在此呼吁他们,当玩到某个公司的非常棒的盗版游戏后,能够 开始支持这个公司的其他同样出色的正版游戏。





空中网最著名的 Wap 游戏 (夺宝中华) 和 (西游记)

记:那么,对于如今比较受关注的手机图形网络游戏,您有怎样的看

胡:首先,这绝对是未来手机游戏发展的一个必然方向,就如同 PC 网 络游戏一样,毕竟,人都是不断追求与其他人的交流、沟通的。但是,限于 速度、对不同机型支持的复杂度等方面的限制,所谓纯粹"图形化"的手 机网络游戏在目前来看,实现起来非常困难。

不过,我倒是觉得手机 Wap 游戏在目前的网络、硬件条件下,是手机 游戏网络化、社区化的一个非常好的形式。首先,Wap 游戏非常像当年的 文字 MUD, 管如我们的 (三国志, 夺宝中华), 现在的平均再现人数达到 了 1700 人——这对于手机游戏来说是非常惊人的! 而且,目前的 Wap 游 戏玩家的消费习惯非常类似于 PC 网络游戏玩家, 他们会组织公会, 会进 行公会间的 PK,会进行线上线下的各种交流活动。而且,难能可贵的是, 目前的这群玩家非常有责任感。比如,在我们的 Wap 游戏论坛里,会有很 多老玩家自发的写攻略、上手指南、甚至是告诉新玩家游戏的各种资费收 取,给他们最经济的移动 GPRS 服务套餐建议。而对于学生玩家,老玩家

们还会报以"不要耽误学习"之类的关怀,这点连作为服务提供者的我们 都没有想到,我们对他们非常尊敬。

因此,如果说目前最合理的手机网络游戏形式,我还是认为 Wap 游 戏无论从技术成熟度、硬件支持度还是玩家素质来说,都是最为合适的

记:那么,如果让您对所有手机游戏玩家说一句话,您最想说什么? 胡: 因为你们的支持,2005年,中国将会有更多精彩的手机游戏,这 个世界会为你们而越来越精彩□

### 岩浆数隔 AARON

成立于上海的岩浆数码科技作为手机游戏的开发商和发行商,近两 年来在业界不断展露头角。在2005年,也是业界普遍认为手机游戏市场 将会蓬勃发展的一年即将到来前夕,本刊记者特地采访了岩浆数码 CEO 王江、也倾听了王总对手机游戏产业的未来发展和自身企业探索道路的 介绍。

### 岩浆数码 CEO

王江、毕业干清华大学、干 2001 年 10 月发起创立岩浆数码,并任董 事长兼 CEO。在此之前,王江曾担任英斯克科技(Intrinsic,纳斯达克上市 公司"灵通网"的前身)的负责整个中国区市场和销售的副总裁,任职期 为 2000 年 3 月至 2001 年 8 月。在英斯克之前,王江从 1996 年 7 月至 2000年3月,任职于西门子(中国)市场及销售经理。



岩浆数码 CEO 王江先生

太刊记者(以下简称记):面对业界普遍流传的一种说法,2005 年将 是移动的手机游戏年,您怎样看待?

王江(以下简称王):说今年是中国移动的"手机游戏年"是可以理 解的。虽然我目前并没有觉得实际情况会这么乐观,但大家对手机游戏市 场今年的期望都非常一致,今年6、7月会是非常重要的点。

目前大家普遍认为的手机游戏市场瓶颈有两个,一个是终端用户的 普及数量,但事实上,到去年年底,根据我们和运营商一起所作的数据分 析,发现这是个错误判断。目前国内支持 Java 的手机有 1500 万部,但激 活率很低,不到200万部。因此移动看到我们的调查数据,也是又惊又喜, 惊的是用户普及率怎么这么低,喜的是未来发展的空间还是非常大。一开 始,他们(移动)预计今年的发展空间将是去年的4倍,乐观的预计是6 倍,因此今年下半年将会是非常关键的时期。另一个就是增值业务的实际 用户(GPRS、Wap和百宝箱等),现在移动倾向于20元不封顶的GPRS 包月政策,同时目前在网内已经有接近 6000 万的 GPRS 用户、2000 多万 的WAP激活用户,这个比率还是非常不错的。

记: 贵公司目前的核心开发团队有多少成员? 分别分为哪些部门?

王:全公司共有40名员工,来自各个领域,结构互补。他们有来自于 移动运营商(中国移动 China Mobile、卓望 Aspire)的。有来自知名 SP ( 灵通 Linktone ) 的,也有来自知名游戏开发公司( \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ 娱无线 China Wireless Art )的。其中,研发人员占到 20 多位,市场人员 10 多位,同时我们正在北京设立另一个研发中心。



受玩家欢迎的《大汉王朝》在岩浆公司里也是地位颇高

记:请您介绍一下岩浆数码目前在手机游戏产业中所处的位置以及 目前的主要工作?

王. 我们把行业看成四个重要环节,并且这种看法正在行业中取得 广泛共识——运营商、分销商、发行商和开发商,这四者组成相互依存的 价值链体系,运营商更多的是一个通道,构建计费渠道,主要负责用户初 步挖掘,建立收费机制;分销商主要是国内典型的大的 SP,包括 TOM、 空中网、新浪等、负责建立起细致的线上线下分销渠道,将各种手机产品 传到用户手中:我们作为发行商,掌握着产品和品牌,使用户对品牌建立 好的印象和忠诚度:开发商,不言而喻,就是做最好的游戏。

我们采取的方法一是树立品牌,通过用户调查在用户心目中树立自 己的品牌形象;二是管理好营销渠道,怎么和各类分销商建立很好的渠 道,让他们帮助我们更好的更多的渗透产品销售;三是建立产品管理渠 道,一方面自己开发产品,另一方面管理外包商开发商开发产品。目前我 们的产品 90%自己开发,一年后会降到 50%以下,我们将把相当一部分 精力用来管理合作伙伴和外包商队伍来帮我们开发游戏。

记: 怎样让更多的用户了解和体验到你们的产品呢? 在这方面是否 有好的经验给大家分享?

王 我们现在要做两个方面的工作:首先是研究用户在哪里以及用 户的使用习惯,通过对用户职业习惯和组成结构的分析,不断填充用户 数据库,更好的把握和有效帮助用户,比如在用户重合度很高的媒体上 作广告投放;二是研究渠道,找出最善于覆盖用户的渠道特点,做渠道分 析的同时整合渠道力量·比如空中网 Wap 用户积累很多, 手机上网用户 是下载游戏的最基础来源: TOM 网线上线下资源结合的很好; 此外我们 在南方的一个 SP 合作伙伴,擅长通过各种大型卖场活动作推广。因此找 到合适的用户需求和相对应的渠道,成为我们目前比较关注的方面。

记: 您曾表达过这样的态度, 目前 90%的自主开发游戏比例, 在一年 之后要降至 50%以下,是否代表了您将重点向发行商的角色转移?

王,我个人仍然看好开发队伍,但一个人不能把所有产品做好,我们 现在的工作是要把外面的脑子、手为我所用。手机游戏的开发分为两方 前:一是工业化生产的方面,保证产品品质即时投入市场;另一方面就是 艺术创造,保证灵感涌现。我们现在就是保证游戏要有灵气,同时又能源 源不断的按计划实现,有成本控制,讲求效率,我认为这才是最重要的。



岩浆数码的未 来定位就是国内领 先的手机游戏发行 商,为此我们已经作 出了不懈的努力和 取得了不错的成绩, 明年开始我们还将 更大精力投入海外 市场的推广工作,目 前在欧美等地都已 经拥有了固定的集 道合作伙伴。■



■ PowerColor AIW 9800SE 黄金版

和克 PC 是全能的个人数字字 ,他在主板芯片相随着技术的提升 一提供了概率就主席的数据给人输出接。美型之B1,PC 新图像能力似乎 ,7 仅小与城市提高 3D 图像性能区。狭窄的流域——均你接触: ATI 13 、P. A. In Wonder 窓形を、作成とデント・帯を的 PC 視験な乐之用的元 会団家件で次差,并且这一プロレ在都未得更具件のは、

公司的 All-In-Wonder 系列产 品, 传统上是属于该公司桌面 图形卡产品的高端线, 在每一 代图形芯片推出之后,都会有相应的 AIW 版本 面世。其本身除了拥有强悍的 3D 图形性能之 外, 更将电视信号接收、复合视频 /S 视频的输 入/输出、实时 MPEG2 压缩录制等功能集成 在一片图形卡上,极大的拓展了 PC 的视频娱 乐应用领域。

由于 AIW 图形卡的高度集成性和功能设 计上的复杂性,除了ATI 之外,市面上没有任何 其它类似的竞争产品。ATI对这一系列产品向 来也是不惜血本确保其做工质量、早期只会推 出 ATI 原厂的产品, 直至不久前才开始由 ATI 的一线合作大厂推出各自品牌的 AIW 图形卡 产品。最近迪兰恒进就将其 PowerColor AIW 9800SE 以 "黄金版" 规格和 1299 元的定价推 向市场,令垂涎 AIW 图形卡超强功能的玩家大 喜过望。PLAY!LAB 也第一时间为各位带来了 深度产品剖析评测,希望能为各位过年期间聚 敛的压岁钱提供一个最有价值的消费目标。好, 废话少说,切入正题!

### 低价入市与"黄金"提升

首先来看看 9800SE 这块基板,它曾在 2003 年7月11日由ATI发布,并联合12家板卡厂商 专门面向中国市场推出,采用 R350 图形芯片,搭 配 128MB 显存,内核/显存工作频率 325/500MHz,集成 VGA/DVI/TV 输出接口,在当时 引起极大的关注。虽然 SE 版将渲染管线由 PRO 版的 8 条屏蔽为 4 条、显存位宽则由 256bit 减为 128bit,但通过驱动程序或硬件修改的方法可将渲 染管线恢复为8条,借此显著提升图像性能。

当然,这款"性价比之王"也不是块块都能 开启 8 条渲染管线并正常显示图像的, 因为关 闭的 4 条渲染管线中有很大的部分是有瑕疵 的,开启后会出现画面破碎的现象,不具备完整 的可用性。但巨大的市场需求,也促使一些厂商 推出了 9800SE 的"黄金版",其显著特征就是 保持了 9800PRO 的 256bit 显存位宽, 同时甄 选了品质优良的元件,使修改开启的8条渲染 管线有很大的机率正常显示图像。从而使其真 正"接近"成为一块 9800PRO (9800PRO 最高 支持 256MB 显存容量,但 9800SE 最多只支持 128MB 显存容量)。

我们使用修改驱动的方法将 AIW 9800SE

黄金版的渲染管 线恢复为8条,并 针对修改前后进 行了 3DMark05 和 FF11 图像性能 测试,测试环境为









AIW9800SE 黄金短(上)与标准 9800SE(下)在显存规格上有明显差异。此外 AIW 显卡增加 飞利浦高频头和 ATI Rage Theater 200 视频输入/输出芯片,因此相关的元器件密度相当惊人。

浩鑫 XPC SB65G2v3 准系统 (Intel 865G/ICH5 优化技术,因此无论从性能还是特性上都可以满 芯片组),P4E2.8@3.45GHz + 现代原厂 DDR500@490MHz(时序3-4-4-5)256MB×2。

恢复 8 条渲染管线后成效斐然,3DMark05 的游戏测试成绩提升了 55.7%,FF11 的性能测试 成绩提升了 21.3%。由于其 RV350 核心是完整支 持 DX9 和 ATI Smart Shader 2.1 和 Smooth Vision 2.1 3D 视觉渲染技术以及 Hyper-Z III+ 显存带宽



卡的接口提 供了影音输 (蓝色) 同轴电视天 线输入,影音 输出、黑色 及 DVI 数字 输出端子,包

茶中明排书

有相应的转换器材。其中有我们相当熟悉的蓝色 VIVO 转接 以及 AIW 显卡特有的多信号输出头,包含的 S/PDIF 音頻 输出、LineOut 音频输出、S 视频输出、复合视频输出。另有复合 视频、S视频转接延长线及 VGA-DVI 转接头

核心排率 且存损率 显存位宽 管线数量 经存位宽 管线数量 380MHz / 600MHz 256Nt / 4 3DMark05 GAME 1488 2286

足目前主流 3D 游戏的需求。

与最初的 9800SE 相比, 这块 AIW 9800SE 黄金版的显存也从普通版的 8×16bit 的 128MB/128bit 位宽、TSOP 封装 4 纳秒规 格、提升为 MBGA 封装三星 3.3 纳秒规格、8× 32bit 的 128MB/256bit 位宽显存架构, 当然其 显存频率较 9800PRO 标准的 2.8 纳秒 /680MHz 还是有些差距,这应该是生产厂商为 拉开产品档次而做的设定。由于 AIW 显卡上整 合了飞利浦模拟信号高频头及相关元件,所以 我们不推荐进行核心/显存超频使用,以免影 响稳定性和收视品质。

与高性能显卡需要外部供电的作风一致, AIW 9800SE 黄金版也拥有一个 4 针软驱电源 接口,要接上外部供申才能正常使用。但 9800SE 的全负荷工作热量非常小,因此仅配备了一个小 型散热器就能满足使用需要,这种低发热量的体 系特别适合准系统这样的紧凑环境使用。

### 把电脑变成全能电视机

安装了ATI的 5.1 版催化剂驱动程序后,其 Rage Theater 视频输入/输出芯片及 TV Tuner 电视调谐器芯片都被识别出来。此后安装最新的 ATI Multimedia Center 9.03 版(MMC)多媒体中 心应用程序,就可以使用包括电视收视和视频录 制等功能了。把有线电视同轴电缆或天线电缆插 入显卡的同轴天线端子,然后将显卡输出线缆中 的音频线插入电脑声卡的 LineIn 线性音频输入 端口,确保电视或输入的视频节目伴音可以由声 卡输出。运行 TV 程序,会进入一个制式设定和 频道搜索的过程,简单的选择"中国"和"有线 电视"模式,然后根据电脑性能不同在1~5分钟 内完成了60多个频道的搜索记忆。然后画面上 就出现电视节目画面了。



视频桌面很有特色。截取的实际电视画面由于现在的卫星电 视节目均为压缩传送。 所以静态帧画面的画质有明显的 MPEG 压缩痕迹,但在 AIW 显卡的动态播放中就显得很细腻了

AIW 显卡的电视调谐器可接收 125 个频道。 在画面播放模式上更是结合了电脑使用习惯提 供了诸多特色功能。比如视频桌面功能可以使动 态电视节目画面如同桌面壁纸一样在后台播放。 或者设置为半透明叠加画面,即便浏览全屏网页 也可浏览电视节目、整合在 IE 浏览器中的电视按 钮按下后,则会在浏览器内搜索栏上方嵌入一个 电视播放画面, 而频道浏览功能则会在同屏显示 49 个频道画面并逐一刷新,有想观看的内容则点 击该频道画面即可全屏观看,非常方便。

既然号称"全能电视机",有些玩家一定会 想到他们的 PS2/Xbox 游戏机了。没错,AIW 显 卡提供的多功能视频输入端子, 完全可以将 PS2/Xbox 的 L/R 音频及复合视频或 S 视频传 送到电脑屏幕显示出来。这样就能在你的电脑 桌前一统电玩世界了,这感觉真是不错。

除了丰富的应用功能特性之外,在核心技 术方面,ATI显卡独家的 Video Shader 及 Fullstream 技术可在硬件级别上改良视频流的整体 质量,在全屏观看视频时可对大动态影像所产 生的抽线及马赛克, 花斑等瑕疵进行实时修饰, 将这些影响画面视觉感受的效应减轻到最小程 度。我们的静态电视画面截图所看到的颗粒和 色块(目前的卫星传送电视节目都是经过图像 压缩传送的,所以静态画质只能说是将就了), 在实际连续动态播放时是很难被感觉到的。

AIW 9800SE 黄金版也支持完善的克隆 / 延伸多屏显示功能。只要将电视机通过复合视 频或 S 视频端子与显卡输出端连接, 启动电脑 后就会识别出相应的显示设备。尽管电视机最 高只支持 60Hz 刷新率, 但最新的 AIW 驱动已 经可以支持显示器刷新率的独立设定, 因此你 可以在电脑屏幕上一边享受 85Hz 的稳定画面, 一边在大屏幕电视上安全的显示当前电脑桌面 的画面内容, 或通过桌面扩展功能将其设定为 延伸桌面显示更多的内容。

### 还有视频录像机功能呢!

借助 ATI Rage Theater 视频输入/输出芯 片和视频编码/解码软件,ATI的多媒体中心应 用软件提供了针对电视信号、复合视频及S视 频的影像实时录制功能。在录制规格方面,除了 ATI VCR 这种自定义的长时间高画质录制规格 外,还提供了丰富的标准影像录制规格,比如适 合网络使用的 WMV (拥有对应 56K/DSL 等不 同网络带家流量的规格设定 )。适合原始视频 素材的 AVI (VGA 640×480 及其他幅面规 格),目前流行的 MPEG-4 高压缩 / 高画质规 格, 以及 NTSC/PAL 制式的 MPEG-1 VCD 规



以S视频端子输入并截取的 PS2 游戏画面。 字体颜色和字型都非常纯正锐利,比直接通过 S 视频端子在普 通由坦上秦秦舒服得名, 毕春申脑显示器是"高清率行"的。

格或 MPEG-2 DVD / S-VCD 规格。

视频录制功能首先可使电视收视拥有了 "时移" (TV-ON-Demand) 功能,即在你有事 无法继续观看的时候开启时移功能,AIW 显卡 就开始录制当前节目,在你回来想要继续观看 时,即可从离开时录制的节目继续观看,而当前 正在播放的节目还会在后台继续录制。时移节 目段还可以通过多画面播放方式与当前节目或 其他频道节目同时播放, 让你兼顾观看错失的 内容和当前内容的需要。

对于熟悉视频的玩家来说,标准的 MPEG-1 和 MPEG-2 规格会让他们更感兴 趣,因为这两种规格提供了亲手制作标准 VCD 和 DVD 的机会,能将感兴趣的电视节目或游戏 机的精彩游戏过场录制下来刻成光盘,给亲朋 好友在家用 VCD/DVD 机上播放欣赏。对于电 视信号和复合视频信号,用 VCD 规格会在画面 幅面及压缩效果上比较适合,S视频则可以使 用 DVD 规格,而这两者的视频制式、音频制式 及更高级的压缩码率和帧参数均可进行调整设 定并保存为指定的规格选项。

至于视频压缩对 CPU 能力的需求,事实上 早在 PIII600 时代第一代的 AIW Radeon 7200 显卡就可以顺畅的进行 MPEG-2 的实时视频 压缩了,如今几平可以忽略相关的性能要求。



缩景制的格式设 定设额单数是直 接供提悟设项 说复杂那可有相 当条的讲究和语 定、在这里新手 或行客都可以認 松获得他们需要 的格式的画质效 果设定.

视频车时压

### 向微软媒体中心逼近

时下风头正盛的微软媒体中心操作系统, 正着力将 PC 引入数字家庭的客厅,将其打造 成为数字影音中心。为此我们也在安装了AIW 9800SE 黄金版的浩鑫 XPC 上进行了 WindowsXP Media Center Edition 2005 中文版 (简称 MCE2005)的安装运行测试。大家知道, MCE 对硬件要求的核心,就是一块通过 MCE 认证、并具备硬件 MPEG-2 压缩功能的电视 卡,另外还需要一套 MCE 兼容的遥控器,这样 才能充分感受 MCE 的便利影音功能。虽然目 前 1299 元定价的 AIW 9800SE 黄金版并未附

带 ATI 的遥控器, 我们还是想办法找来一套 ATI Remote Wonder 无线遥控器套件 (市价 200~300 元 ) 来进行相关的测试。

ATI 目前官方提供驱动支持的 MCE 兼容 电视卡为 E-Home Wonder 及 HDTV Wonder。对于 9800 系列则提供了 CATALYST Windows XP Media Center Edition 5.1 驱动, 可令 AIW 9800SE 黄金版在 MCE 中安装包括 ATI Rage Theater 视频输入 / 输出芯片及 TV Tuner 电视调谐器芯片的驱动并正常使用。不 过,在安装了最新的多媒体中心应用软件 MMC9.03 之后,TV 程序却无法找到可用的设 备。在ATI官方网站上有说明,目前 All-In-Wonder 及 VIVO 功能对 MCE2005 "还 不支持" (not currently supported), 而对 MCE2004 的驱动支持则由各板卡生产厂商随 产品提供,当然我们也能从网站上找到破解驱 动来下载使用。虽然 MCE2005 对电视卡要求 硬件 MPEG-2 压缩能力,但这应该只是出于降 低预装 MCE 操作系统的品牌机其他电脑部件 性能要求的考虑,可以预期 AIW 显卡很快会提 供针对 MCE2005 的驱动支持。

至于 ATI Remote Wonder 无线遥控器套 件,这是少数可以兼容 MCE 大部分操控功能的 遥控器,在接入它的 USB 接收器并安装了驱动 程序后, 遥控器就可以在 MCE2005 中进行相关 的热点移动、点击确认和程序载入等操作了。事 实上 MCE 只是 WinXP 中的一个程序组件,在 普通的 WinXP 中只要安装了 MMC 和遥控器 驱动后,用遥控器就能在统一界面中调用 MMC 中的电视 /DVD/VCD/CD 播放、录制、回放、抓图 等组件功能,实现 "MCE" 的操控功能。

### 总结

从大约五年前开始使用三千多元的 ATI All-In-Wonder Radeon 显卡开始,笔者对于电 脑上的视频整合功能需求就一发而不可收,此 次有机会测试新一代的 AIW 9800SE 黄金版, 相对于当初高达 5000 元天价的 ATI 原厂 AIW



安装在浩鑫 XPC SB65G2v3 上的 AIW9800SE 黄金版 蓝色 VIVO 转接头上已经连接了 PS2 游戏机的 S 视频、复合 视频及 L/R 音频端子,另外我们还安装了 ATI 的无线遥控器套 件,这将是一套小巧且影音功能全面的数字娱乐中心,不仅适 合电脑桌面,也适合客厅家居的摆放。

9800PRO,如今 1299 元的合理价位,加上通过 略加修改驱动程序获得的高效与完整的 3D 图 像表现,可以说是令笔者相当满意。而配合 ATI Remote Wonder 无线遥控器, 在更加成熟的 MMC 应用程序中的顺畅感受也令人相当惊喜。 对于那些选择了时尚的准系统新机,准备为你 的客厅或电脑桌面添加数字化影音中心功能的 玩家,或者是拥有多种游戏机台,想要全面整合 它们的资讯与视讯的玩家,AIW 都会让你的 PC 变得更 "好玩"。■(文/PLAY!LAB·游骑)

## 卡遇见 Doom3引擎

因为众所遭知的商业原因,3D游戏新贵《毁灭战士》) (Doom3 对于采用ATI核心的显卡支持不够好,而作为新一代3D 游戏引擎代表的 Doom3 引擎, 又势以如同其前辈 Quake3 引擎一样 为未来 段时间内许多3D游戏所采用。如此 宋,ATI核心显卡在 Doom3引擎游戏下的表现如何就成为许多玩家关注的焦点。难道使 用 ATI 核小带卡的用户就与 Doom3 引擎游戏彻底"绝缘"了么?

### Doom3 引擎的吃螃蟹者



Doom3 引擎开发的 游戏〈星际奇兵·逃 离屠场海湾》(The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay, 以下简 称 TCR),根据同名电影改编 制作,在动作冒险的基础上, 融合了射击、格斗、潜行和角 色扮演等游戏元素, 具有极

强的游戏性,为玩家提供了全方位的游戏体验。尤其是在动作格斗方面, TCR 的开发者专门设计了一套近身搏斗系统,让玩家不仅能够通过不同 的按键组合挥出摆拳、刺拳、左右勾拳来打击敌人,还可以用鼠标右键来 封档敌人的攻击。这尽管需要一定的操作技巧、但是并不难于掌握。加上 玩家被敌人击中时所产生的视角晃动,进一步增强了游戏中近身肉搏的 真实感。此外,游戏在潜行方面也制作得非常出色,尽管不象其他隐秘行 动游戏中要求得那么严格,但是行动紧凑流畅。当玩家避开敌人的视线 时,屏幕上不会出现相关的提示,刻意地告诉玩家已经进入了"安全地 区",只是游戏画面改变了些许色调,让玩家从中自行感觉,增加了真实紧 张的体验。







解说模式是 TCR 里最吸引人的一项设定,同时也是游戏最为与众不 同的一个特点。当玩家通关游戏之后,便可以选择解说模式进行游戏。在 这种模式下,漂浮的解说标记将星星点点地分布于游戏的每个关卡之中。 点击这些标记、游戏将暂停下来,而 Starbreeze Studios 的游戏开发人员 则开始为玩家详细解说游戏制作的相关内容。即便是极为细微的环节。只 要引起了玩家的注意,游戏开发人员都会"耐心地"满足玩家的好奇心。 从而,极大程度地提高了游戏的耐玩性。

TCR 最初出现在 Xbox 平台上,堪称 Xbox 平台画面最强的游戏之 一。而 PC 版因为拥有更高性能的硬件优势,游戏效果在 Xbox 版的基础 上又有所提高。如果玩家将游戏的全部特效打开,更加细腻的纹理和更高 的分辨率使得游戏图像看起来更为真实精美。尽管游戏将环境设定在监 狱中,从而不得不舍弃了多样化的室外环境,但是良好的设计、丰富的纹 理和鲜活的模型还是使得游戏场景给人留下了深刻的印象。此外,游戏凭 借着强大的 Doom3 引擎成功地渲染出昏暗沉重的游戏氛围,而黯淡的 光影效果也突出逼真地表现出监狱中的压抑感。

作为第一款采用 Doom3 商业引擎制作的游戏,在本刊之前的介绍中 大家已经了解到 TCR 有着丝毫不逊于(毁灭战士 II)的画面效果,本游戏 具备 Doom3 引擎的诸如动态光源照明、多层纹理贴图、Shadow Volume 等 一切特效。此外,TCR 更是在游戏菜单、Loading 界面等细节之处加入 (毁灭 战士 II ) 所不具备图像元素,给人感觉就像是的后者的升级版 MOD。

那么,究竟 ATI 核心显卡在 TCR 中表现如何? 就请大家跟着 PLAY! LAB 的测试员共同揭开谜底吧!



### 挑战 Doom3 引擎

本次测试,我们使用了由华硕电脑提供的 3 块 ATI 核心 PCI-E 显 卡,分别是 ASUS EAX800XT/2DT、ASUS EAX700PRO/TVD 和 ASUS EAX300/TD,首先让我们来看看它们各自的规格



### ASUS Extreme AX800XT PE

ASUS Extreme AX800XT PE 采用 AT! Radeon X800 XT PE 显示 核心。核心/显存频率为 520MHz/1 12Ghz, 显存单元规格为 256MB/256bit, 具备以 DVI 数字输 出接□和 TV-Out 输出接□。



### ■ASUS Extreme AX700PRO

ASUS Extreme AX/00PRO % 用 ATI Radeon X700 PRO 市 T核 : . 核、/ 显 6 频 率 为 425MHz/860Mhz,, 显存单元规格 为 256MB/128bit. 具备 D Sub TV-Out 和 DVI 输出接□.



### ■ASUS Extreme AX300

ASUS Extreme AX300 采用 ATI Radeon X300 显示核心、核心 / 显存频率为 350MHz/420MHz,, 母存单元规格为 128MB/128bit. 具备 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出 接口。

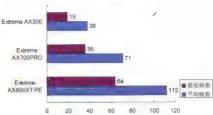
### 测试





本次测试,我们选择了 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体 系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来进行, 驱动程序为 4 12 版催化剂。在 TCR 中, 分辨率选择 1024×768@75Hz, Shader Model 为 2 0, 材质、阴影特效为最高, 关闭各项异性 过滤和垂直同步,测试结果如下。 (测试结果表)

### TCR的戏测试



从测试结果来看,虽然采用了 Doom3 商业引擎制作,华 硕的这二款 ATI 核心显卡在 (星际奇兵 逃离屠场海湾)中的 表现都非常出色,特别是作为低端产品的 ASUS Extreme AX300,即使在高分辨率、高画质的情况下,运行本游戏也并 没有十分吃力,看来 Doom3 引擎并非和 ATI 核心显卡 "水火 不容"。随着越来越多采用 Doom3 商业引擎制作的新游戏的 上市,游戏玩家在选择显卡时看来并不需要面临 "A 还是 N" 的选择了 ~■

(文/Oscar&PLAY!LAB)

## ■ AMD64 佳诜

■ 微星 K8T Neo / Neo2 主板

AMD 入门级的闪龙(Sempron)处理器,以及面向中高端应用的 杀龙(Athlon)64 位处理器,分别凭着性价比和超高的技术特性,赢得 了从普通消费群到 DIY 发烧友的普遍关注。不过一段时间以来, AMD 的芯片相及 CPU 针lill都有颇多的变换,不要说普通电脑用家, 就算是 DIY 行家也要费上 些功夫去甄别个中门道。

微星 K8T Neo2-F

、一说 AMD 的配套芯片组中, VIA 是最有 渊源的, 而当 AMD 推出它的速龙 64 处理器时,VIA 则在主板芯片组市场 上与 Nvidia 展开了激烈的角逐。K8T800 和 K8T800 Pro 芯片组凭着完全对应 800MHz/1GHz HyperTransport 总线传输率及 内置 SATA RAID 等丰富的外设接口适应性,从 性价比上赢得了不少加分。如今 AMD 已经将 其未来一段时间的新 CPU 规格统一在 939 针 脚,而市面上也同时在销售着价格更具吸引力 的 754 针脚的 AMD CPU, 为此我们选择微星 K8T Neo / Neo2 主板,来为大家探索 AMD 体 系的特色。

首先来看看最适合闪龙 754 针脚的主板 吧。K8T Neo 编号为 MS-6702、采用 VIA K8T800 芯片组,是微星公司随速龙 64 同时推 出的主板产品,曾在 AMD 各地巡演速龙 64 威 力时一同登场,如今它的 754 针脚和单通道内 存规格已经使其无法跟上速龙 64 的步伐,但随 着采用 K8T800 芯片组的主板价格下跌以及闪 龙处理器的登场,这款主板优良的做工和性能, 加上 DDR400、800MHz 的 HT 总线和千兆网 (Realtek 8110S), 以及 VT8237 南桥芯片内 置 2 个 PATA133 和 2 个 SATA RAIDO/1 硬盘 接口支持,都使其成为构建闪龙系统的佳选。我 们拿到的 FSR 版是目前市面上的主流零售版 本,在主板上有显著的两个芯片空焊位,这是为 了降低成本而精简的 IEE1394 接口(VIA6307 芯片) 及额外的 1 个 PATA133、2 个 SATA RAID 接口(Promise20378 芯片),虽然仍采 用支持 5.1 声道的 Realtek ALC655 芯片,但去 掉了后 L/R、中置 / 低音及光纤音频接口,仅保 留了左右声道及同轴数字音频接口。如果需要 这些辅助接口,可选购 FIS2R 完整版本。

VIA K8T800 Pro 芯片组与其前身相比的 最大改进就是支持双通道 DDR400 内存规格 及 1GHz 的 HT 总线,为高负荷数据流量提供了 更好的支持,它也为超频玩家提供了 AGP/PCI 频率锁定功能,进一步削弱了其主要 竞争对手 nForce3 芯片组的特色 优势。对于终于统一了的 AMD 939 针脚规格,采用 K8T800 Pro 芯片组 的 微 星 K8T Neo2 主板也格 外令人瞩目,它的编 号为 MS-6702E, 全面支 持速龙 64、速龙 64FX 和闪龙, 采用最新的 7.1 声道模拟、光纤、同轴

输出规格(Realtek ALC850), 橙色的 PCI5 可作为通讯扩展卡的专用插槽, 供安装像微星 的无线局域网卡这样的设备。我们拿到的 Neo2-F 精简版虽然也空出了 IEEE1394 及额 外的加强型 1 个 PATA133、2 个 SATA II 规格 的 RAID 接口( Promis20579 芯片),但却保留 了完整的 7.1 声道模拟输出接口及光纤和同轴 数字音频接口。另有 Neo2-FIR 完整版本提供 了所有相关功能。

我们分别使用 754 针脚及 939 针脚的速 龙 64 3200+(2GHz)处理器来测试了两块主 板, 其它配备相同·内存为现代原厂 DDR500 256 ×2, 显卡为华硕 V9999Ultra Deluxe ( Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X ), CPU 散 热器为 Tt 为 K8 推出的金星 12 专用风扇。开 始测试时我们将 PLAY!LAB 的 SATA 250G×2 磁盘阵列接上。VT8237 南桥芯片立即识别出 这两块硬盘,但原来使用 Intel ICH6R Matrix RAID 技术在上面构建的 RAID0+RAID1 两个 磁盘阵列卷都无法被识别 (看来 Matrix RAID 还真"独"啊)。此后更换了一块 120GB SATA 硬盘,光盘启动开始安装 WinXP SP2,但由于 VT8237 南桥芯片还不是系统内部支持的设 备,因此启动后要根据 WinXP 的安装提示按 【F6】选择主板附带的 SATA RAID Driver 软盘 来提供设备识别支持。此后的安装一切顺利。进 入视窗桌面后, 放入主板附带的驱动光盘即可 "一键安装"所有必要的驱动。而我们将事先下 载的最新 VIA 四合一驱动包 4.55 版、Realtek 网卡驱动 6.20 版及 Realtek AC97 声卡驱动 3.68 版依次安装,也简单得无话可说,但这正 是一个成熟的芯片组及主板设计最好的表现。

安装了最新的 ForceWare 66.93 显卡驱 动、我们就开始运用 3DMark05 的 GAME/CPU 的 3 次连续循 环测试得到平均成绩 5122/3740 分。作为对比,我 们还开启了 D.O.T 动态超频的 Colonel 档 (+7%)完成了同一组 测试,得到 5144/4219 分的成绩。通 过后台记录的 CPU 温度数据发现,无 论正常运行还是开启 D.O.T,在 1 组 20 多 分钟的高强度测试中,CPU 温度总处在待机

状态的 40℃到峰值的 44℃、Tt 金星 12 风扇通 过自己的温控转速探头, 也仅把转速从待机状 态的 3200RPM 提到 3629RPM,以手触摸北桥 芯片及 MOSET 管的散热片, 也仅仅有温热的 感觉,整个系统保持着很好的低温和低噪音状 态。Neo2-F的双通道内存支持使其获得了微 弱的分值提升。

在磁盘性能方面, 我们特意将新安装的系 统分区用 GHOST 软件进行高压缩比的备份, 1.3G 容量耗时 10 分 39 秒。之后我们在 P4E3. 0G/865PE 系统中以相同的内存和硬盘配备对 同一个分区进行相同备份操作, 耗时仅 1 分 59 秒。两个体系在这方面的性能差距还是较大的。

由于两块主板的 BIOS 中都没有提供 PCI 频率锁定设定,因此在我们试图手动超频时,外 频在 230MHz 时发生无法正确引导 SATA 硬盘 的情况,240MHz 时可开机进行 BIOS 操作但 引导硬盘时死机。但考虑到在这些外频下 CPU 电压都要从 1.5V 超到 1.55V,并不适合长期使 用。我们也尝试以 D.O.T 设定中最高的 10%幅 度即 220MHz 外频的手动超频,这在 D.O.T 时 发生了测试中途出错返回桌面的情况,结果手 动时更糟糕,连进 WinXP 都不行。后来将内存 参数由 Auto 改为其 250MHz 下的 SPD 设置 3-4-4-8, 无论 D.O.T 还是手动超频都可正常 稳定使用了。

两块主板有一些相同的设计亮点值得一提。 首先是主板四角均做了圆角处理,拿取和安装时 可避免刮手: 主板上各接插端子还采用了分类颜 色, 考虑相当周到 在主板供电单元的 MOSET 管安装有散热片,借 CPU 风扇的风道能迅速带 走热量,确保高频、长时间运行时不会因供电单 元元件过热而影响稳定性 微星特有的 CoreCell 智能芯片通过 CPU 风扇接脚(CFAN1),可对普 通的三针散热风扇进行温控转速功能,在降噪和 降温之间获得动态平衡。主板 BIOS 中的 D.O.T 动态超频技术则提供了简易且安全的超频方式。 此外我们还测试了微星 LiveUpdate3 在线 BIOS 升级功能,很轻易的就连到微星网站将 BIOS 升 级至最新的支持闪龙 Rev.D 处理器的版本。■

(文/PLAY!LAB-游骑)



## ■低端 5.1 声卡新力量

果是在3年前,德国坦克(TerraTec)在国内消费者心中还是一 家高端专业声卡的制造商、它所出品的价格昂贵的专业声卡无 不受到专业人士的推崇。但随着德国坦克正式进入中国市场, 其推出的入门级声卡在保持一贯专业做工的同时, 价格也变得能让普通 用户接受起来。本次 PLAY!LAB 就要向大家介绍这款售价 240 元左右的 火网 1723 声卡。

### 观察

火网 1723 一改以往德国坦 克的稳重风格,而改为采用火红 色 PCB, 可能是为了突出其"火 网"的主题吧。卡上大量使用了 Canicon 的高档滤波电容,走线间 距大,可以有效减少信号的相互 干扰,提高信噪比。 在如今的低 端声卡上,这种高档电容耸立的 景象真的很少见了。取而代之的 往往是空焊点,看来德国坦克还 是很重视维护自己高贵的形象。



由于火网 1723 是一款支持 5.1 声道声卡, 因此输出部分插孔较多, 从挡板安装螺丝处往 下依次为麦克风输入、线性音频输入、耳机输 出、前置 L/R 音频输出、后置 L/R 音频输出、中

置/重低音输出,以及光纤数字输 出,并采用不同颜色加以区分,符合 PC99 标准。不过,火网 1723 取消了 不常用的 MIDI/ 游戏杆接口。

火网 1723 的主芯片采用 VIA 的 Envy24DT,编号 VT1723。Envy24DT 是 VIA 的中

高端音频处理芯片,它最高支持 48KHz 采样率、 20bit 采样及 6 声道输出 (5.1)。可基本满足 PC 玩家多媒体欣赏的需要。出于产品定位考虑,火 网 1723 没有采用专业的 Envy24MT 芯片。

主芯片旁边有两颗晶振,通过编号查询得 知,它们产生的频率为 24.576MHz 和 22.5792MHz, 分别负责提供 44.1KHz 和 48KHz 采样率下的基准时钟信号。卡上还有一 个 26 针的接口,它是用来连接波表 (Wavetable)子卡的,这在当今的低端声卡上 已经很难看到了,而德国坦克却将它保留下来, 为用户将来升级做好准备。

火网 1723 采用的运算放大芯片是一颗来自 飞利浦的 TDA1308, 主要负责耳机输出功率放 大,在声音响应速度和信噪比方面比较优秀。



火岡 1723 的驱动不是 WHQL 版, 但并不影响使用

绝大多数采用 Envy24DT 芯片的低端 / 集成声卡都仅能支持软件 D3D 音效,对游戏 表现性更好的 A3D 和 EAX 环境旁效只能够洋兴叹,但火网 1723 却能通过自己的专属驱 动支持软件模拟的 EAX1.0/2.0 规格。为了防止其他采用同样芯片的声卡也能使用此功能, 天网 1723 上的编号为



要打开对 3D 音效的模拟必须重启系统 通过系统社盘区的图标即 可进入声卡设置

芯片(存放厂商信息、声 卡信息等,作用类似于内 存上的 SPD 芯片 )。来 防止非德国坦克用户使 用其专用驱动。以显出火 网 1723 的优势。

### 试用

RMAA ( Right Mark Audio Analyzer )是一个专业声卡综合测试程序,并以图 表形式表示出结果,非常的直观,我们首先使用最新的 5.4 版进行专业综合测试。

声卡在 PC 硬件体系里往往是第一个因为"性价比"而被玩

家放弃的部件, 但随着越来越多支持新的声音特效(D3D、EAX 等) 的游戏出现,光霜主板上集成的 AC97 软声卡已经无法体验 游戏产元整整力,而集成高规格音效芯片的主板通常还集成许多 附贴边影,价格也不够平易近人。那么,是否有高性价比的独立声

RM3DS(RightMark3DSound)这是一款测试声卡对各种 3D 音频 API 支持能 力的工具,同样由 RMAA 软件的开发团队开发,我们使用 1.24 版进行测试。

作为游戏玩家,最关心的当然就是火网 1723 在游戏中的实际表现了,我们选择 了《使命召唤》(Call Of The Duty,支持 EAX1.0/2.0 音效,以下简称 COD)和《柯 林-麦克雷拉力赛 2005) (Colin McRae Rally 2005,支持 EAX4.0 特效、以下简称 CMR2005) 两款游戏对其进行游戏音效试听。同时,因为火网 1723 是通过软件模拟 来实现对 EAX 音效的支持,因此 CPU 资源占用也是我们测试的重要部分,我们分别 打开/关闭软件控制面板里对 EAX1.0/2.0 的支持,记录下游戏中的帧速率变化。

本次测试平台采用了 Athlon XP 3200+,512MB DDR400 内存(双通道开启) 以及 ATI Radeon 9600 XT 显卡,测试结果如下

### RMAA 测试结果

€解决万案呢?

Prequency response (from 40 Hz to )	Very good	
Noise level, dB (A):	-91.0	Very good
Dynamic range, dB (A):	91.6	Very good
THD, %:	0.015	Goed
MO, %:	0.016	Very good
Shavero crosstalk, dili.	-85.2	Expellent

General performance: Very good

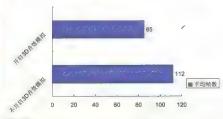
RMAA 测试结果



RM3DS 软件能够测试声卡对各种音效的支持

大岡 1723 通过 EAX1 0/2 0 测试

(使命召唤) 声卡测试



第一项 RMAA 专业测试中,火网 1723 最后的综合得分为 "Very good",可见其 硬件技术指标绝对过关。而在 RM3DS 的测试中,在驱动控制面板中打开对 EAX1.0/2.0 的支持后,火网 1723 顺利通过环境音效测试。

而在游戏测试中,火网 1723 无法打开对 CMR2005 中 EAX4 0 特数的支持,因 此测试不通过, COD中,通过驱动控制面板打开对 A3D 和 EAX1 0/2 0 特效的支持 后,在游戏中能够明显体验到环境音效的魅力,但是因为对 CPU 依赖较大,游戏的 帧速率下降比较明显。

由于火阀 1723 完全依靠 CPU 运算来支持软件模拟的 DS3D、A3D 和 EAX 音 效规格,但在如今板载声效芯片泛滥、音效规格与品质无从谈起的时代,当你把预算 加注在强劲的处理器和 3D 图形卡的同时,火网 1723 也值得你为更好的 "3D 音 效"多投入一点儿。德国坦克出色的做 I 与全面的软件 3D 音效解决方案,正是那些 追求效果而又精打细算的玩家难以抗拒的魅力所在。■(文/PLAY!LAB·狗子)

## 🖁 大作挑刺

3D 游戏技术批评说

∠ 先,这绝对不是一篇闲来无事,到处找碴的文章,而是客观的基 于技术角度的善意批评。能够入选此文的游戏,定是最受玩家关 注的游戏大作,只不讨作为玩家永远没有满足的那一天,所谓 "爱之深、责之切",无聊之人切莫靠近。

2004年的下半年,受人瞩目的 3DMark05 粉墨登场,号称代表着今 后一年半时间内游戏的主流画面水准。一时间全球游戏界趋之若鹜,主流 显卡只有3位数的成绩吓得大中小各级玩家呼天抢地……弄潮儿当然不 止 3DMark 这一户,名字笔者不列举想必大家也都知道,所有 3D 大作是 也。仿佛到了眼下的 2005 年, 没有 NormalMap, 没有 ShadowVolume, 没 有 VolumeFog, 没有 HighDynamicRange, 没有 DynamicLighting, 没有质 点 - 弹簧物理模型, 不支持 ShaderModel3.0 等等所有看得懂看不懂的 技术的游戏就都不能卖了一样。可是,这游戏究竟是用来做什么的?

### 图形技术≠游戏胜任

想要在短短数千字内阐述任何图形技术理论或趋势恐怕都是愚蠢 的,但这却并不影响我们稍微换一个角度来看待某些事物。

游戏比计算机图形学的游戏成果出现早得太久,在计算机还谈不上 图形显示的时代就已经有了游戏。换句话就是,画面只是用来表现游戏主 题的,它只是游戏的一个表示途径。对于一个游戏来说,画面的重要性应 该在于它对游戏的表现贡献了多少,而不是看它本身有多大冲击力。同 时,一款游戏画面成功与否,也不能以技术的优劣来评判,而是应该它究 竟有没有表达出游戏所要表达的东西。

2004 年底的 PS2 平台大作 〈合金装备 ▮ 》( Metal Gear Solid 3,以 下简称 MGS3)是笔者想举的第一个例子。可以说这是一款没有花哨技 术的游戏、没有大量多边形,没有精致的 NormalMapping,甚至连个像样 的影子都没有,可是它还是令世人震撼了。它的技术在哪里?

首先,MGS3 引擎的镜头随意性可说鲜有对手:一个同屏有 5 人的中 等室内场景能瞬间切换并表现人物表情的细微变化,或者精密的手上运 动。这些可是一般游戏引擎无法做到的,即使是《半条命 II》(Half-Life 2,以下简称 HL2)之流顶级游戏的引擎,也只能说差强人意。很明显 MGS3 追求的是一种无缝的电影感,而这种随时随地的特写镜头才是电 影化游戏真正需要的东西,特写可以恰当表现人物的心理状态、故事情节 的走向等等。正是因为 MGS3 的纯正电影气氛,玩家在游戏中忘记了吹 毛求疵的追求画面效果,于是一致认为 MGS3 效果超强,技术先进。但恐 怕,先进的是那些技术之外的东西。

我们来看这张 MGS3 中 Snake 第一次在机舱口高跳低开(HALO. 跳伞术语)的截图,它表现的是 MGS3 引擎在大部分时间中的标准任务, 这其中唯一算的上新特效的可能就是景深效果了。整个画面重心靠右,有



有人说,游戏是娱乐小品,有人说,游戏是栗九艺术。但是不管 怎么点, 游戏都心图是一种数字互动娱乐, 这是我们口中所说的游 戏的本源。04年的最后 个星期,革蒙小编取了瞬顾,笔者享受了 一把 GeForce 6800GT 的遊長,可是这卡插到了 AGP 槽上,这游戏 味, . 突然怎么都觉着怪了?







着明显的失衡,预示着将要发生的跳伞行为。左侧虚化的人物表现出这是 一个人的行动。Snake 的服装纹理非常的简单,可以说是没有细节,但胸 前的金属件和通气管却很精致、让玩家忽略粗糙到几乎没有材质的机舱 和背景人物,而把视线上移到特写的 Snake 头部。两个眼镜片的反光影射 出当时的天色,额头上高清晰的 US Army 表明了 Snake 所在的组织。当 玩家在画面中获得了大量有效信息时,他们就不会觉得画面质量不够。 MGS3 很巧妙的利用了好莱坞商业片的镜头技巧、导演小岛秀夫通过镜 头调度决定 "给玩家看什么"。而 "给玩家看的部分" 就仔细的加强细节。 玩家会因为被细节和情节吸引而忽略较粗糙的衬托部分。

为什么举 PS2 游戏的例子呢? 这应该怪 PS2 主机那可怜的图形处理 能力。极度匮乏的硬件资源强迫游戏设计师必须通过图形技术之外的东 西来提升游戏的整体表现。在 PS2 主机平台的游戏上, 我们看见了游戏 玩家真正赞赏的图形技术服从于游戏胜任。只要能胜任游戏的表现需求, 引擎技术的优劣只是其次!

在游戏制作领域、美工对于纹理的把握能够 120%的主宰游戏的效 果,这是一个不为普通玩家了解的真理。因此,一个游戏采用的技术究竟 有多么先进其实是次要的,最能决定画面效果的根本就不是诸如 ShadowVolume 之类的玩意:不要拿(毁灭战士 ▮)(Doom 3)来理论,它除 了好看的画面还有多少可取之处? 恐怖气氛? 算了吧,它的吓人把戏"生 化危机"早就玩得不要了,它就是 id 的技术 Demo 罢了! 技术是用来加强 游戏的,不能提高可玩性的技术对游戏和玩家来说有什么实际意义?

### 技术创新与可玩价值

前段最后一句话麻烦大家再看一遍。OK,下面就来看看这些滥玩技术的游戏们吧

HL2, 没错, 咱就是卯上它了! HL2 图像表现最引人注目的地方, 基本上集中在水的处理和 所谓"光能法线贴图"上了。可是一旦深入游戏,就会发现这 HL2 的毛病还真不少,排第一的 就是读盘 HL2 的人物运动速度之快是有目共堵的,人物跑得快了,这场景尺寸也得跟着加大 呀,可是结果却是令人失望的——稍微来点兴头了就只见画面一顿,Loading 恶狠狠的出现在

- 这究竟算个什么事儿啊



第二是情节的展现,HL2 宣传了很久的主要噱头——表情系统在游戏中并不少见,几乎和 玩家有点互动的角色都会有一些表情变化。可是, HL2 始终是第一人称游戏, 主角是一哑巴。而 我们坐在屏幕前却只能看着那些 NPC 表情生硬的演说,感觉就是像在对玩家做鬼脸,是不是 有些搞笑的意味? 当然,能表现出人物的神态是游戏引擎上的一大进步,但是它应该用在需要 的地方。首先,对于 HL2 这种情节占相当成分的游戏而言,用第一人称方式游戏是很不明智 的。情节的戏剧性怎么体现?如果用第三人称镜头,适当的场景调度和镜头运动,加上生动的表 情及动作,一部大片就从此诞生了——可是 HL2 并没有这样,甚至 NPC 说话推进情节时玩家 还可以任意活动。自由了,可是却不知道目的了,仿佛 Freeman 先生并不生活在那个世界里。 这种游戏方式浪费了 HL2 引人入胜的情节,浪费了本应更有表现力的引擎,更反作用的给玩 家带来了强烈的脚本感。

HL2 越是宣传其图形引擎的强大,在游戏中的整体效果就越觉得不太"正常"。为什么呢? 这要牵涉到 Havok 物理引擎了·Havok 是目前少有的优秀游戏物理系统之一。能为游戏提供稳 定的物理效果。但是和图形运算不同、物理运算目前只能由 CPU 完成、而 CPU 的性能和显卡越 来越不成比例带来的副作用是致命的。Havok 物理引擎是基于质点 - 弹簧模型的,限于 CPU 性 能,质点的密度远不能和物体的多边形顶点数量相提并论。因此游戏中 Havok 实际判定的物体 外形只是一个"盒子"。于是木头箱子总是按照固定的模式被打碎,爆炸的效果除了尸体的飞行 比较有视觉冲击之外,该纹丝不动的东西仍然纹丝不动,这和大家期待的"完全按照物理现象



运行"的区别是巨大 的。如果游戏再这么一 味追求图像效果,物理 上的拟真和图形效果的 反差就会更大。

同样只下功夫提 升画面的游戏还有(科 林 · 麦克雷拉力赛 2005) (Colin McRae Rally 2005, 以下简称 CMR2005),看看这款 新作都做了些什么吧: 沿用了大量3代、4代 的赛道,加入了 Post-ProcessingEffects 效 果集——这个 PPE 效





果集合包含了大量基于 Shader Model 1.1 的效果,例如景深效果、树」 飘落的树叶以及阳光穿透缝隙的 HDR 效果等等。但在赛车游戏最重要的 物理拟直引擎上,CMR2005相对干前作只能算是小幅进化。

看起来"衣着光鲜"的新作安装之后一试发现,曾经笑傲前几作的 DX7 显卡彻底退休了,游戏不认这帮穷亲戚了! 为什么? 就是因为游戏强 行加入了一个称为"眩晕效果"的玩意,就是当赛车撞击障碍物时,如果 判定伤及车手,游戏画面就会出现动态模糊效果。对于一路上来的该系列 游戏老车手来说,这个效果几乎没有存在的意义,却仍然被逼着要升级机 器。如果说真的是因为游戏进化了需要升级也就罢了,可偏偏 CMR2005 的 PS2 版本和 Xbox 版本照样同时摆上了货架——同样的硬件能够搞定 的"进化", 凭什么 PC 玩家就要掏腰包?

### 国内厂家:仍需努力

说完了国外的一线作品,别着急,这种只有大作才能参与的"批评与 自我批评"也要关怀一下同胞的。

《仙剑奇侠传外传、问情篇》(以下简称问情篇)无论从人气、技术还 是游戏性,都是国产游戏首推的大作,本来很不忍心批评笔者甚是喜欢的 她。尤其是看见制作人员表上程序员仅有两位的时候……但是没有批评 就没有进步,我们不能就这样忽视了她的缺点,这就是游戏技术尚无法满 足游戏本身的需求

进入游戏,画面清新,甚是讨人喜欢。但当拨动鼠标滚轮,视角旋转却 不能缩放。同时,游戏中镜头的运动实在是有些无力,很难表现出情节应 有的冲突。镜头缺乏张力,字幕上的字却贼小,玩家很难在看字和看画面 之间权衡。然后,你发现进出房间竟然也需要读盘——恐怕不能随意进出 房屋是因为游戏引擎没有足够的隐面消除算法造成的。

当然,问情篇的引擎速度倒是挺快,用中端显卡(GeForce FX5700) 就能跑出 300FPS 的惊人帧速率,这点值得称道。

(航海世纪)(以下简称航海)可以算是目前可见的国内自产图形技 术水平最高的游戏了! 难得可以在国产游戏引擎中发现 Shaders (可编程





引擎)的影子,值得称道!游戏中水面轻轻摇荡,波光嶙嶙,阳光炫目,风 光无限好啊 ——可这个水面怎么看起来有点奇怪啊? 原来海面只有反射 没有折射---水下的东西除了船底儿之外什么都没有。

海战给人感觉也有些不对劲,后来才发觉原来是因为炮弹对海面毫 无影响。仅靠简单的 BillBoard 水花对于被国外大作宠坏的玩家来说是不 行的。上岸看看情况,没有特效后,美工在纹理运用上的水平差距就明显 了。当然,网游客户端的画面技术并不很重要,毕竟网游的娱乐形式和单 机有着很大的不同。对于航海的客户端,最大的问题就是配置要求相比于 画质来说过高。

网游的服务器端技术才是问题多多的方面,许多国内的网游为了 "防止外挂",把大量的数据交换运算集中在服务器端进行,以避免修改。 虽然表面效果不错,但却造成联网速度慢的致命问题。看看现在的分布运 算热吧,从寻找外星人到寻找最大质数等等,就在全世界把分布式运算发 扬光大的时候,网游却把拥有着大把计算能力的客户端变成了纯粹的 "终端图像演算机"。看看国外出色的防外挂网游引擎,国人任重道远啊。







写到这里,这篇技术批评文章可算是写完了,笔者和小编狗子也开始 准备笑着迎接技术性拍砖。不过,说到底游戏是用来玩的,想看画面特效 恐怕还是去看电影比较合适,那个《仙剑奇侠传》的电视剧不就应用了 N 多电脑特效么,堪比 DX10 特效足矣:

在大家看见此文时,笔者的毕业设计也已经开始了,课题是 RTNPR (实时非真实 性渲染,大家说的动画渲染就是其中一种)。不知到将来毕业有没有机会为国内的 辞戏图形引擎发展贡献一分薄力。谨以此文和所有游戏技术人员共勉。狗子语:你赶 紧把 6800GT 给还来吧.....■ ( 文/PLAY!LAB·FXCarl )



## ■ 模拟天下

■模拟器快报 05.03

**广经是寒冬腊月,眼看笔者的手上广满是东包,本打算这期休** 思 下, 大学和系的和学证等者し领交上 無快报 好了, 闲话 一点,看看这些的快报有什么让我们兴奋的东西

### Final Burn Alpha

inal Burn 这个集众家之长的 Cps1/2 模拟器近日发布新版,由于 Final Burn 的作者早已停止开发,很多模拟器爱好者不愿如此优秀 的模拟器就这样被埋没, 所以 Final Burn Alpha 这个 "加强版" 就此 而生。新版相对以前变化不大,主要是显示接口方面增加了对 DX9 的支 持,并增加了对几个彩京游戏的支持。不过,对于 DX9 的支持还处于测试 阶段,根据笔者实际测试,效果不是太明显。下载地址 fba.emuunlim.com。



### NGC 模拟器 Dolwin

在沉寂了一段时间以后,能够运行游戏的两个 NGC 模拟器之一的 Dolwin 发布新版(另一个是上期曾介绍的 Dolphin)。由于西方新年的假 期,作者停止了更新很长一段时间,在返回工作后,紧接着就发布了0.10 版。但随后有用户反映新版可能会导致运行某些游戏时软件崩溃,作者便 极其负责的发布了一个补丁包,加强了模拟器的兼容性。

不过,大家也别高兴得太早,此模拟器离成熟还差的很远。当然,Dolwin 比 Dolphin 在游戏的图像表现上更趋于完美,但两个模拟器的游戏运 行速度都不敢恭维。也许在不久的将来, Dolwin 可以代替 Dolphin 而成为 模拟 NGC 的王者。下载地址 · dolwin.emulation64.com/downloads.htm。



### Mac 的 PS 模拟器 PCSX for Mac Test 3

还记得 PCSX 吗? 这个 PC 上曾经跟 Epsxe 叫板的 PS 模拟器,最近发 布了一个苹果 Mac 平台版本。依笔者的揣测来看, PCSX 的作者要么是"精 力过盛"到要展示自己的多平台编程技术,要么是在 PCSX2 这个目前最好 的 PS2 模拟器的开发上遇到难题了,要不干嘛跑去这么折腾。总之笔者对 PS 的这个模拟器系列已经提不起任何的兴趣。同时, 我们看到命名中有 "Test" 字样,说明此版本的模拟器肯定存在兼容性问题,只是苦于没有苹果 电脑,测试的工作就交给大家了。下载地址·pcsx.gpost.dk/download.php。

### PS4Net

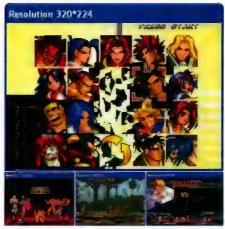


虽然如今的 PS 模拟器终于算是"完美"了(10年过去了……),不过 放着手上那么一大堆的游戏,却不能和朋友们一起体验,总有些小小的遗 憾。幸好我们的 Epsxe 扩展性非常棒,一直有很多的插件开发者为它开发 各种插件,最近就有一个来自日本程序员开发的联网插件 PS4Net,让喜爱 联网游戏的 PS 玩家一偿夙愿。此插件现在已更新到 0.4 版本,其实它和其 他大多数能联网的模拟器插件一样,使用的是 kaillera 这个使用最广泛的 联网插件程序。

要注意的是,联网时尽量保证游戏和模拟器的版本一致,同时关闭网 络防火墙,以保证模拟器的联网速度。下载地址:an.sakura.ne ip/know/ps4net/index e.shtml.

### Saturnin

作者 Runik 最近更新了他的世嘉土星 / 街机互换机板 ST-V 的模拟 器 Saturnin 到 0.31 版,不过这次的更新并没有在程序本身上改进多少。 倒是给这个模拟器加上了几个语言包。新增的语言包含比利时语、繁体中 文(big5)、简体中文(gb)、西班牙语、意大利语、德语和葡萄牙语。其他 的语言包大家也不必去关心了(你总不会想要斯瓦西里语吧 ~),新增的 中文令广大模拟器爱好者终于不再为满屏幕的英语感到头疼了。下载地 世 www.forum.consollection.com。



### Rice's Video 6.0.0c

最后我们来看看 N64 模拟器的插件,勤奋的作者又更新 Rice's Video 了。新版本修正了一大堆 BUG,作者也提到此版本主要为 OpenGL 接口添加了像素引擎 (Pixel Shader) 功能,修正了顶点裁减(Vertex Clipper)等。而从此次的实际表现来看,用 OpenGL 和 DirectX 的差距已 经越来越小,这也是作者目前所努力的方向!

但新版仍然不支持帧缓冲,而且作者目前也没有打算为 OpenGL 加 入此功能。在这次新版发布后,作者也宣布将会休息一阵子,建议所有的 N64 模拟器爱好者立即使用此新版插件。下载地址:www ngemu. com/n64/plugins/win32/gpu/RiceVideo6.0 Oc.rar.

其实,在这一期快报截稿时还没到农历新年,因此在这里笔者送上一份迟到的 祝福,祝大家在新的一年中游戏顺利,爱机健康、更重要的是多多排场模拟器栏目。 最后,如果大家在使用过程中遇到什么问题,请到 www. playgamer. org 的模拟器版 交流. ■(文/Choko)



Tech Express 2005.03

住、いた、春、以上、パイン、子姓の「新稚等出新了」 王一条款 : 到,以 三四四部本, 河、中京村 中、淮淮 ( 北) 

### LG 发布全球最强 3D 游戏手机

直邁雞机指数:★★★★

继 N-Gage、Gizmondo 之后,又一款游戏手机公布于众了 来自韩国的 LG 公司日前公布了这款号称 全球最强劲的 3D 游戏手机 KV3600。KV3600 采用了分辨率为 240×320 像素的 64K 色 QVGA 液晶屏,支 特所有主流音频和视频格式多媒体播放,內置 130 万象素 CMOS 摄像头。

既然称为 3D 游戏手机,3D 显示能力自然强劲,KV3600 采用了 PC 显示芯片巨头 ATI 的 W2320 芯 片,多边形生成率达到了惊人的 100 万! 目前该手机的售价和上市日期皆未公布。

点评 PSP 应该加入手机功能,



### 宠物专用手机 独辟蹊径指数:★★★★

北美一家无线网络应用公司 PetsMobility Network 日前公布了一款笼物专用手机——Pets-Cell。宠物主人只需将其绑在宠物的项圈上,拨打它的号码就可以通过 GPS 定位系统确定宠物的 位置 除此以外,用户还可以自设一个电话号码,当多物走散时,只要有人发现它并按动项圈上的 按钮,PetsCell就会自动拨打项设的号码,主人自然也就可以找到自己的宠物了 同时,PetsCell还 具备防水功能,有了这么个方便的东东,那些喜爱宠物的人们再也不用担心宠物会走丢了。

点评 给儿童设计一个才是更实际的。

### 是 iDog 不是 iPod! 出其不意指数:★★★★

如果你认为 iDog 只是一个名称像 iPod 的三流公司出的平庸模仿品,那你就大 错特错了。这款由日本世嘉和 TOYS 公司联合研发的新款音乐播放器不仅可以播 放音乐,可爱的小狗外形也使其兼具了儿童玩具功能。iDog 能够储存约70首歇曲, 同时还可以做为外曹杨声器使用。玩具功能上,Dog 内置 7 个 LED 彩灯,随着音乐 旋律的变换,它可以做出各种可爱的动作和表情,灯光也会发生变化。iDog 将于今 年 4 月 2 日正式销售,预计的 4179 日元价格也比较合理。

点评 不得不佩服 iPod 的市场号召力







### 带小键盘的鼠标 匠心独具指数:★★★★

日本 Sanwa Supply 公司最近推出了新款鼠标 NT-M1,有意思的是。 这款限标的"背上"设计了一套和标准键盘的小键盘按键。你可别小瞧了了 这些按键,它非常方便商店、超市等场所的收银人员。鼠标的左侧有按键开 关,方便用户选择是否打开小键盘功能。另外,该鼠标还能在支持 USB 接口 的手机上使用: NT-M1 的尺寸为 76mm×120mm×21mm, 零售价格为

点评 功能好,但是手感难免差点吧

### OAKLAY 器镎 MP3

抗紫外线指数:★★★★

或许你还在想 MP3 播放器在如今到底还能做成什么奇形怪状、著名的太阳镜制造商 Oakley 公司便给了你 这个答案 刚刚上市的最新产品 Oakley THUMP 就是一款结合了墨镜和 MP3 播放器双重功能的新奇产品。 THUMP 支持 MP3、WMA 和 WAV 等音频格式, 耳塞置于眼睛镜脚上, 各个控制键也镶于镜架中。另外, 它的镜 片还可以向上折叠。在案内也能方便的欣赏歌曲。THUMP 的电池可持续播放 6 小时,数据传输依靠内置的 USB2.0接口,目前有128MB/256MB两种容量共七种颜色的版本可供选择。

点评 看来这黑客风一时半会是散不去了。





### 专为飞行员设计的掌上电脑 自命不凡指数:★★★

Garmin 公司最近发布了新款掌上电脑 iQue 3600a,该机型除具有普通 PPC 的常用功能外,其机身右侧附带的支架里还内 存了大量详尽地形图标示,它也因此号称是专为飞行员量身设计的 PPC 产品,不过相信那些自助旅行爱好者们对这款 PPC 会 同样韭常热克。

iQue 3600a 采用 Motorola DragonBall MXL ARM9 200MHz 处理器,内置 96MB 的 ROM 和 64MB 的 RAM,搭载 个 3.8 英寸 320×480 像素的 64K 色 TFT 液晶屏,体积为 /1mm×127mm×20mm,重 176g。它采用了 Palm OS,并支持 MP3 播放 和 GPS 全球定位系统, 预计售价 1099 美元。

点评. 飞行时有空摆弄手中的 Palm? ■(文/仙水 力)



## PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

■ 怎样的测试才专属于玩家...

### 帧速率软件

FRAPS v2.5.0

用于实时测算 3D 图像系统的帧速率,给出测算 开始和结束之间的最低、平均和最高帧数率值,也可 以按 1 秒 间隔添

记录瞬时帧速率. 用干者霧羽儋性能 测试过程中的帧速 率变化情况-仅是 3D 显卡、内 存性能、磁盘性能 及CPU处理能力 也会对帧速率的变 化情况产生影响。



### 性能指标软件

3DMark05\_v1.0

GAME 测试主要考察 3D 图像系统在二种典型 戏应用中的表现 CPU 测试使用最低曲质及固定帧速 率设定,其中 GAME3 场景使用超线程技术的第二线



■ 程、通过 D\* Lite 算 法实时计算飞船运行 轨迹,考察 CPU/内 存系统的数据处理能 这在实际游戏 中将体现人工智能部 分的处理能力, 如各 个目标的移动、射击 等反应的运算。

### 游玢性能

(毁灭战士 II)(Doom3)、(半条命 II) (Haif-life 2)与(太平洋飞将)(Pacific Fighters 的典型游戏过程回放,被用于考察实际游戏中的大 纹理、复杂场景、光影及特效渲染的 3D 游戏图像性 能 (最終幻想XI) 官方性能指标測试第二版(FFXI Official Benchmark 2 v1.01 )则作为典型 MMORPG 大型场景图像性能测试的样本

我们也会通过具际游戏操控、结合 FRAPS 的帧 来对你证券政中的整体系统性推进行分析。



### 温度、供电与噪声

BrvaTuner v2.0 RC 15.

这个软件用于读取显 卡的特性参数,并可设置 **周示核心与显存的额塞**。 用于尝试显卡超频能力 此外它还可以连续记录显 示核心的温度值,用于监 测显卡的温度控制能力。



### Hmonitor v4 1 4 5

这个软件用于读取并记录主板侦测芯片提供的 CPU、PSU、主板及硬盘的实时温度值,以及 CPU 核 心电压、+3.3V、+12V、+5V等关键电压值,将数据导 入图表软件分析相关数据的变化情况,来评估机箱、 CPU、硬盘的温度控制能力,以及系统耗电与供电的 状况。



我们也会通过 TWV 实际功耗指示 器、Hardcano12 温度 与转速侦测器、分贝仪 来辅助进行温度、供电 与噪声方面的监测。■

### ■ 怎样的 PC 才专属干玩家...

PLAYI\_AB 选择那些在性能上最具参考价值的 产品,从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类 PC競用紅硬件产品的高度产用性系 **运用性服息** 可以凭借 个稳定, 共通的参考指标, 来解读和评估 家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。

### 耀越宏展 Thermaltake

Shark VA7000SWA 省鱼塔式铝合金机箱 风扇配备 TT-1225 静音风扇 前

TT-1225 幹音蓝光风扇(后)

功能特性 可拆卸主板架、侧开鳍孔窗 Purepower TWV480 功率显示电源

功率指标 额定 480W / 峰值 550W 输出指标 +5V/40A、+3.3V/30A、+12V/18A 功能特性 功耗显示、温控/手动风扇调速器

BigWater 12cm 内置液冷 CPU 散热器 卡具规格 LGA775、Socket478、K7、K8 Hardcano12 温度/转速侦测器

探头规格 温度探头×4. 转速探头×4

### 浩鑫 Shuttle XPC

功能特性·I.C.E 整体散热系统 SilentX 超静音电源

### CPU- 英特尔 Intel Pentium 4

Extreme Edition 3.4GHz 0 13 微米制程 Gallatin 核心 512KB 二級螺存 /2MB 一級螺存

主板: 华碩 ASUS P5AD2-E Premium Intel 925XE/ICH6R FSB1066 / FSB800 PCI-E / DDR2 / LGA775

主板: 华碩 ASUS P4C800-E Deluxe Intel 875P/ICH5R FSB800

AGP / DDR / Socket478 内存: Micron DDR2-533×2

时序 4-4-4-10 硬盘 · Maxtor MaXLine III

SATA 250GB×2 RAIDO 16MB 缓存

### 30 학생 최근

Intel (8 8

华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum 产品型号 EAX800XTP/2DHTV/256M/A (EAX8D) 体系架构 ATI Radeon X800XT PE PCI-E 默认频率 核心 520MHz

显存 1.12GHz(560MHz DDR3) 显存规格 256bit/256MB/1.6ns 华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe 体系架构 Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X 默认频率 核心 425MHz

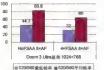
显存 1.1GHz(550MHz DDR3) 显存规格 256bit/256MB/2ns

### PIC F 平台基准性能 Windows XP SP1 英文版

DirectX 9 0c Intel INF 6.2.1 1001 Intel IAA 4 6 0 6758 催化剂 4.11 版

### 7000 8000 5000 1000 NOFSAA NOAF 4×FSAA 8×AF 3DMark05 v1.0 1024×768 ■GAME ■CPU

3DMark05tht U.S W



Doom3 Demo1 运费

### HL2 ford c17 12 if-fil

















Berchmark # 公務度維定











### ●河南南阳 刘磊

本期文意大都十分精彩,希望以后能刊登更多美文。

缺少特别栏目,以前"游戏东西"上有"五大尖叫游戏"、"十大悲剧游戏"之 类的节目,《家游》也应该多编点这样的文章。

模拟器有关内容太少,并目希望能提供一些 ROM 下载网址。

硬件最好把各大厂商的价钱都标出来,并指出性能最好、价钱最低、性价比最 高的产品,方便玩家选购。



游戏文化方面的内容一直都在加强中,这里感谢你给我们提 供的洗题思路,在下期?下下期……也许你会发现类似的文章, 《家游》内容的丰富也是每一位热心读者的功劳。【月月】

模拟器的文章我们今后会每月奉上,希望大家能够喜欢,同

时我要借此感谢 PLAY!LAB 的全体作者,谢谢!

关于游戏 ROM 的下载,由于牵涉到版 权问题,我们不便于公开。而在改版后的"游 戏科技"栏目的评测里,都已经引入产品价 格,至于性价比,我想这还属于一个相对的标

准,根据不同人的要求和预算,所谓性价比都是会变化的,不 过在今后的评测中, 将会根据不同类型玩家的需求做出不同 方向的推荐。【狗子】



印度洋海啸造成了几十万人遇难,数百万人 无家可归, 但正所谓"灾难无情人有情", 国际社 会纷纷向受灾的人们伸出了关爱之手,中国社会 各界也积极捐款捐物。我想知道众位编辑是否也 向印度洋灾区人民传达了一片爱心?

我建议将下期《家游》提价一元,将多出来 的钱捐给印度洋灾区的人们重建家园。或者将 《家游》的一部分广告收入作为捐助,因为,爱心 是不分国界的。



先要向这位如此有爱心 的朋友致敬。在海啸发生之 后,众小编相应出版社的号 召, 也展开了向灾区捐款的 活动,表达了一份爱心。至于 提价的建议虽好, 但实施确 有难度,各位热心读者还是 自行在当地相关机构联系捐 献之事吧。【月月】

### ●山西太原 史若鹏

我要提出最强烈的抗议! 5555,我居然没有买到这期的《家》! 我们应该是每 目 10 号发工资,可是这个月无故推迟了,当我领到工资迫不及待地去买《家》时, 却被告知卖完了。我大受打击,转遍了太原的大街小巷,最后眼睁睁地看着一个读 者买走了书摊上最后一本《家》。我非常不甘心地跟在他后面,机会来了! 我趁他 不注意……捡到了这张调查表……5555

去年我就暗自下决心,到了2005年一定寄出每期的调查表,以表示我对《家 游》的支持。可是没想到 05 年的第1 期居然是这样的开局……虽然我实现了我的 诺言,但不知第1期怎么样啊,涨了1块大洋值不值啊……恳请哪位小编给我回 封信介绍一下这期《家游》,看在48本《家游》的份上,小弟拜谢了!

这封声泪俱下的来信, 让游骑回想起当年在大 学中为买电脑方面的报刊书籍,常常花掉了每月150 元生活费的大半,最拮据的一次甚至只能捱到食堂 几乎没人的时候,才捏着仅剩的饭票去食堂——那 天不知是谁扔了二角的菜票在食堂柜台上。呜呜~~ 所以这次家游编辑部将赠送您一张菜票, 哦不,是 2005年1月号杂志。并祝天下玩家不再因金钱而无 法享用他们的精神食粮,阿门!【游骑】



### ●上海 费叶平

这本书看下来,总觉得内容太贫困。我是《航 海世纪》的忠实玩家,从内测一直玩到现在。本书 中提到的内容,我基本上都知道。建议提供一些徒 手系技能之间的区别和绝招。其它游戏也一样,多 介绍职业及其技能,这对于新手很有帮助,而为高 等级的玩家提高一些刷 BOSS 的坐标。

我最近也在玩《航海世纪》(四突准男爵,可 能等级不如你的高吧,嘿嘿~),我的想法是先给大 家提供一些基本的必备资料, 在玩的时候可以方

便的香阅,也吸引更多的 新朋友加入到游戏里来 (新人刚来什么也不知 道是很郁闷的,对吧?), 然后再有·些讲阶的技 巧, 以后还会有一些小 说、心情文字什么的,敬 请期待:)【东东】

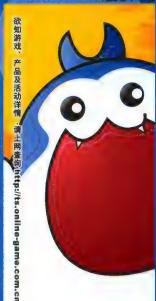


### ●上海 夏磊

一些经典游戏,比如 BG、英雄无敌神之苏醒、超时空英雄传说、AOE、奥秘、魔法门 前几代、长征、火炎纹章、异尘余生等等,何处有购或者下载?最好杂志能介绍几个专门下 载这些游戏的站点。像英雄无敌、BG、异尘余生等经典是否有专题网站或相关同人组织? 哪里还有老的文字 MUD 的站点?

侵犯版权的游戏下载我们坚决不提倡。而这位朋友想要的游戏却也都是稀罕之物。 要在市面上购得想必更难。现在看来只能向游骑兵学习 "有困难找网友",也许在 Ebav 上会找到你想要的陈年经典,不过最后要提醒你,网上购物一定要小心谨慎。【月 月1

我其实一直是各个二手交易网站上老游戏软件的收集迷,但在国内的易趣网上,却 常常发现二手正版游戏区很少有人问津。是因为这些游戏没有任何 人喜爱吗?如果是这样,那他们的没落就是命中注定的。而如果是玩 家们都不知道如何用自己的方式去真正支持他们所喜爱的好游戏。 那么不妨从这样的二手交易网站上,以你能负担得起的金钱去支持 好游戏的未来吧——尽管其中有一些,可能再也不会有未来了。至 于专题游戏网站,请用 Google 填写你感兴趣的游戏名称及"系 列"、"社团"这样的关键字,回车后一定会收获颇丰。【游骑】



### ●新疆阿克苏 赵峰

新的一年《家游》有了新的改变。就连许久没有露面的大狗也出来透气了(以前认为 大狗和狗子是一个人,汗!)。

原以为在改版后,书中间的小册子会取消,不料还在。就是因为它,借出再还回来的 《家游》HP基本为 0, 可心疼死俺了。



新年新《家游》的确努力在给众小编透气的机会,至少我负责 的游戏观点栏目改革明显是出于这种考虑,希望可以给各位选择游 戏时以更多的提示和建议。小册子的问题近来反应挺多,我们制作 的初衷是要在不同的版面中表达不同的游戏声音,也许在版面形式 和文章内容上并不实用。但这些的的确确也是包含在游戏之中的。 我们一起去发现,去体验。【月月】

杂志中的别册在内容的区分和阅读的节 秦上具有调节作用,而固定夹插也是为了避免失落。对于能把借阅 的《家游》玩成 HP=0 的大侠,给你出一招最辣的---向对方借一 个其最喜爱的事物,然后玩至 HP=0 再归还。OVER! (P.S. 为免秘 技无效,请先备份该物品,以便在需要时拷贝回来恢复原设定。) 【测试: NA 游骑 提供 -A】



### ●河南驻马店 左寅武



今年第1期杂志《新玩家》中第9页下面的图片,是否 是《家游》的仓库啊? 全是好东东,口水 ing .....不漏点给大 家吗?

那是~我也想去打劫的某家仓库, Hmm.. 其实每期在 "大话家游"活动专区、有奖回函、家游竞拍等区域都在为大 家送上好东东,别错过哦。【游骑】



### ●Play!Club 家友 jovei

家办的真是不地道!04年你中间夹个坚白小破木些,相也就忍了.05年我刚买,看还是夹个小破本,无非换个名,美名曰"别册"。虽说是 全影了,可是怎么看怎么变扭,我多付出的一块钱就只变成这样吗? 纸加积相同就这么难啊? 要不你就拿出来,怎么说也看的顺手,这样做真不 知你们在想什么! 去年不是全彩你们说是为了多加些内容,可我看也没怎么强哪里去,净搞些硬件评测。本来月刊时效性就不高,等你刊出来 子网上早半个月就有了,还比你全比你细,再说你做的是游戏杂志,拜刊?! 网游现在有 N 多你想全量自,结果却每个都不全不细,想要些攻略 吧那些超级人作还都没有。那些玩家上网是很便捷没错,可有几个能玩着半截房出来看下载的攻略的? 真服了你们,如果再这样下去,我快失 去对你们的希望了~!



这年头,什么都要谈个"个性",我想"新玩家"这个不地道的小家伙也算是咱不同于其他杂志的一点点个性 当然, 这是半月玩笑的说法。我觉得, 虽然您也觉得个心后不存在印刷成本问题, 那么您应该能够理解俺们为啥 还一定要弄这么个玩意了——这就是突出"新玩家"的玩家文化人餐的特色"

至于硬件评测的时效性问题,我可以保证,PLAY!LAB的测试方向、评测角度、深度和测试方 法在国内没有任何先例。尽管时效性毫无可循,但我们是真正在为游戏玩家提供硬件游戏性能的 最准确信息,因此,我们更追求实用性。另外,虽然我个人玩游戏从来不用攻略(基本上直接作 弊),但觉得咱们的攻略并不缺乏所谓"大作"啊——哦,可能是您的喜好跟我不同吧;)【狗子】

以"玩"的角度来说,如果有本杂志刊登有我正热衷的游戏的内容,而其中又正是我所不知却又有用的资讯,我一定 会对它充满好感。我们会从这样真正玩家的需要出发去努力的,谢谢你的鞭策!

P.S. 玩游戏也是要关心硬件的,总有一天你会跟我一起唱这首~~Only v@#%!&...【游输】



### ●贵州贵阳 陈鑫

我想知道, 到底什么样的 PC 能不卡的玩游戏! 现在最高要求的图源,或者这 样说, 滁网络、J素外能玩所有两游的 PC 配置是什么样的? 有市场工人概要多少 钱?我对电脑便作很陌生,每次在电脑科技这一块都努力去看,懂的不多,怎么补 救啊?还有常见问题的处理也需要啊。

最近关于硬件的讨论很多,好啊! 払 为随有画面越来越棒 的网络游戏不断推出,能够流畅运行所有的游戏的配置变得 越来越南 (譬如 EQ2,第 2 届 Chinafov 采访 SOE 的高层母,人 直接告诉我,准备要在5年内推出的都是画面最棒的网络游 戏, 偷指指 算, 上频至少 2Ghz, 内有设个 512MB 小根就不, 1 你玩, 显卡不支持 DX9 就要你恶心, 没有达标, 只有更当1 个 过,我觉得学会优化电压是一个相比提升硬件配置更简易的 办法,对于入门级的硬件爱好者,我们会在今后的"游戏科 技"栏目中增加更多应用知识。【狗子】



很遗憾的告诉你, 市面上很少有能在100%的游戏中100%

不卡的 PC, 甚至在 PS2 和 Xbox 上的一些游戏也是会卡的, 其原因是——PC 游 戏有太多的画面分辨率、画面特效设定会影响到所需的流畅运行的 PC 机能。所 以,我们通常会以"能玩《魔兽世界》1024×768分辨率下最高特效设定而不卡的 PC 是怎样的配置"这种方式来提问。退一步来说,今天家游杂志的一位十年份的



老读者朋友给我打电话,说起他的老赛扬 433 能玩的游 戏,他说:"都能玩啊,只要把分辨率设为640×480,画面 特效全关……"好吧,说真的,PLAY'LAB 会逐 为人家 讲解游戏 PC 各主要构成部件对游戏性能的影响,希望能 令你们满意。

P.S. 就连 PLAY!LAB 的基准平台,也没法保证能玩 2005 年内的所有游戏都不会卡哦! PC GAME 程序员真 是越来越差劲了 > <【游骑】

### ●山东滕州 李森

我终于等到加入会员的时候了,草地 GG,石 子 [], 月月 GG, 东东伯伯, 狗子 GG ...... 我要回 家! 新年新气象, 祝石子II 更漂亮! 狗子 GG 像犬 夜叉!

我想给家提个意见, 把好的游戏藏图放在一 张纸士, 月设个精品掌把极品装备啊漂亮图片啊 都放在上面。我们在校生平时不能出去玩,看看算 饱眼福,对了,同时还可以在旁边标上价格,当然 是游戏中的价格, 不是 RMB。

最后我决定送家 角钱,不要小瞧它噢,它可 等十十分:

分爱墓,一分想念, 分牵挂, 分依恋,一 分关心,一分疼爱,一分温柔,一分体贴,一分包 容,一分珍惜。

Why,怎么,为什么~~ 到我这就成伯伯了 ……我 死~一角钱我没收了,作为 精神损失赔偿费!【东东】



暗自为自己还能被称为 GG 而庆幸, 同时发现草地竟然 也被列入了 GG 的行列 ·····哈 哈哈 …… 最后感谢你对家的 十分"关爱,鞠躬。【月月】

### ●天津 徐姣

突然发现《家游》变得如此平庸, 好杂乱的封面, 看了半大完全没发现感兴趣的选题。 都是堆砌。先不说文渊阁, 也许我喜欢的文章不符合《家游》的发展方向, 但我真的很少功 像以前那样被感动。今天说编读作来, 往目从杏花村到家游吧, 虽然外在形态变了, 但其中 真诚的情怀从未改变, 但现在让我感觉很假。 登出的信要公全是表扬, 要么地亟给完。编相 们的回答也不真正说什么, 姚皮笑脸地般悄悄待人, 这不是办杂志的 正确态度, 我真的小时 白为什么《家游》和自己的特色全渊了, 变得十分流俗, 也算是我, 灸目……

不知道如果我说认同你的观点。我们俩写的东西会不会一起被小马的"新闻审查处"以"发表对家游不利言论罪"为理由喀喳掉……但是,认同是一回事,有些东西却也是无法改变,作为读者的你无法改变,作为读者兼小编的我也无法改变……人生不上唯了第一次不知的感觉,即便你现在每天都能牵着女友的手。但你永远不会再有第一次全生地手的影



种感动。我觉得对于老法者们来说。宋游一强像一位多年的朋友,时间长了,也许当年的感动已经不再,对她也变得越来越挑剔,可是每次想到放弃,却忘有那么一种难以怎会的情绪维系在其中,使人无法决断。我不知道每个可有多少老"家"人到来了《家游》。她是我们人与承还中继建的一位被的职友。我们每一个无意有和她分手的时候。《徐如此,我也看得能像他的手速火。四一个常常能像《集东东

什么叫特色?我个人认为保有已经成功的扩门并不吗有特色,只有不断出现让读者喜欢的栏目才叫有特色。一因为我们的特色就是读者喜欢!就像奥黛丽·赫本,纵然她已然老去,身上的可爱却丝毫未减。【狗子】

东东的话让我想起论坛里也有不少类似十题的帖子,不由得要在这里多脚小句。 康笑 宇有幅漫画给我印象很深, 画着一个人被风吹得支离破碎的样子, 1 您是"不是时间在, 道, 而是我们在流逝。"似乎是霍金的话吧……—本杂志能够跨住一量 读者走过些日子, 并且让他多少留下点记挂, 这对于做杂志的人而言已是至高的荣耀。似乎是小马的话, N 遍回放了——为)。毕竟我们这一辈子太短, 而我们所能选择或者说所, 海安介的东西, 太多太多。无论对于游戏, 对于杂志, 还是别的什么, 想的终保针。种利金数的执行 梦宏, 那几乎是不可能的。乎乎淹迹相安无事的习惯, 也往往会被某些现乎的事情经易封破, ……是

我是天空里的一片云

偶尔投影在你的波心

你不必讶异

更无须欢喜

在转瞬间消灭了踪影

你我相逢在黑夜的海上

你有你的,我有我的方向

你记得也好

最好你忘掉

在这交会时互放的光芒

去年是林徽音百年诞辰,所以除志學这首小诗经常破孕出来说 事,我也抄一下送给大家——尽管何些文不对题训不达意。总之,非常感谢你以及所有支持(家游》的朋友们! (东东:我已经知道咋样给大家真诚的感觉了,就是再酸一点,再酸一点~~)【小马】









### 部時候第

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款 单附言栏写明需要邮购的刊期和数量,平部免收邮费,如需挂 号请加高 3 元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预 知的丢失損坏等情况,给读者造成不便。因此推荐使用挂号邮

- 汇款地址,北京市海淀区图济庄 18 号院 1 楼 1104 室
- 收款单位:(家用电脑与游戏)部购包
- 邮政编码,100036 你由电话:010-88115658
- 电 f 信箱: publisher@playgamer com

### 「部議良富」

- 每 位读者都有可能成为《家游》的作者: 你可以在杂志各个
- 栏目现有文章的内容和格局中获得参考。
- ■新作速递:因内外电脑游戏新作情报和初评。 ■极限攻略,流行电脑游戏攻略和要点心得。
- ■家游竞技场: 你所了解和经历的竞技赛事,以 CS 和魔兽为 代赛的流行游戏动物, 转乃解析等
- ■游戏科技: 谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术。 不有機拟器等同样好玩的东西。
- · 수 개위 (6)
- □游戏文学:这是那些梦想尚未结束的人的天堂,游戏小说是 最常见的体裁,其它散文诗歌之类不限。
- □K 文, "K 文"指文章的字节数在"1K"左右。不长不短的千 字杂文符合网络社会快递的阅读节率。你可以就游戏生活中 的经历和感勃作些描述,来点宣泄,观点鲜明一点,风格酷烈
- ■玩家广角
- □历史: 经典游戏纵向回顾, 这需要你对游戏的高度典爱和独
- 口文化:游戏文化横向漫谈,这里的发挥空间完全是黑手你的。 □图鉴:游戏海报、原画设定、包装赏折等等,关于游戏的图片
- □幽默: 关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。 口周边:游戏连带产品(如玩偶模型)、衍生产品(如改编自游 戏的影视作品、COSPLAY)及关联产品(与游戏相关的影音 功漫等)的评介、收藏,你的消息够灵、眼界够宽的话。就秀给
- 大家看。 □生活,游戏玩家的相关生活习惯,消费风尚等,展现你结彩 的生活,

- ■大话家游:只要你来信、寄调查表、在论坛灌水。就可能登上
- 投稿地址:北京市海淀区 思济庄 18 号院 1 楼 1104 室 (家用电 腋与游戏)编辑部
- 邮政编码:100036
- 电子信箱:play@playgamer.com
- 注意事项:请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件 投稿, 正文文本请采用 TXT 格式, 附图请用 90%图像质量的 JPG 或 BMP 等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等 详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊。 若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

### [2004年第12 辦读者調査问卷統计结果]

读者对本期杂志的总体印象:

非常好 32, 5% 还不错 59.3%

7.8% 吸吸 不太好 0.4% 槽近了 0.0%

本期读者最喜爱的文章: 文渊阁: 那年那月的流水帐

本期读者阅读最不舒适的版页。

广告页(P11)

### 2005年度(開門衛衛衛衛出議会会員

广东中山	杨姓	潮北建始	梅雨潇
福建厦门	蘇彬斯	陕西榆林	高阳
甘肃平凉	刘智强	斯红杭州	许剑峰
福建南平	卢珏	上海	李赟
山东鄉州	刑汉层	贵州安顺	徐端木
吉林	事作峰	陕西西安	展劇
浙江湖州	徐偕乐	北京	郑博铭
占林延吉	杨婧媛	山西呂樂	杨茜岚
山东邹城	卢镜屹	上海	邓胜盛
北京	关珊	陕西西安	除平
湖南株洲	炼具	潮北武汉	刘轩
河南新乡	<b>以更相</b>	湖南凤凰	■华志
江西南昌	周亚亮	北京	史泽峰
内蒙鄂尔多斯	料建峰	天津	徐姣
新疆塔城	郑鑫	陕西西安	影伟

(以上读者将获得精美《吞食天地 Online》游戏周边纪念品 份, 感谢游龙在线提供奖品)

■本栏目属于所有(家游)读者,内容来自读者来信、回商、论 坛发言和部分投稿,在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、 玩家状态等周遭 切发表的意见、慈悲或是随便什么。所刊登 文字仅代表读者个人观点,与《家用电脑与游戏》杂志无关。



## 鸡走游戏礼包太旅送结

### 各大剂,间筋侧主要:

大礼包一 (共5个): 《风色幻想旧罪与 罚的镇魂歌》、《大富翁切游宝岛》、《三国群 英传 V》上款游戏各 : 套

江西上饶 徐光煜 湖北武汉 柳戚 夢一鸣 天津 北京 张玮佳 重庆 王静

大礼包:(共5个):《轩辕剑IV苍之涛》 主题毛衣一件、家游上融背包一只、《仙剑奇 侠传III》主题手机链·只

山西朔州 吕宏祥 辽宁沈阳 赵卓 河北承德 刘剑达 广东中山 括塘 上海 王鸣伟

特别大礼包(1名):蔡魔头(DOMO I 作室老大蔡明宏) 亲笔签名的 DOMO 画册 · 本、《风色幻想III罪与罚的镇魂歌》、《大富翁 VII游宝岛》、《三国群英传V》三款游戏各

北京 邵浩亮

# 

提起《绝代双轿》相信没有人会感到陌生。

它曾是古龙小说中最杰出的一部作品,全书五卷,共计一百万字,出场人数多达百人。以这部小说创造 的成就, 古龙当仁不让地成为一代武侠小说的宗师。

它曾是宇峻科技的游戏中最成功的系列之一,也是国内 RPG 系列的经典。仅《新绝代双骄》的第一、第 一部,就在亚洲地区缔造了总销售量超过 60 万套的惊人销售成绩。2002 年夏,宇瞪科技趁热打铁推出的 《新绝代双骄制》更是把该系列推上了一个高潮。

它将是武侠网络游戏的经典传说。结合古龙不朽经典与系列游戏销售佳绩的坚强连锁,再加上当红艺 人组合SHE的代言、宇峻科技今年将以《新绝代双骄 Online》的全新风貌、重塑在线世界武林风云。

目前,该游戏已由国内著名公司智冠电子正式代理,并将于2005年3月中旬开始限量内测。为了让众 多喜爱《绝代双骄》的读者能早日接触到这个期待以久的游戏。我们特举办此次《新绝代双骄 Online》内测 帐号特约发放活动,向《家游》读者提供100个内测帐号、只要填写第3期读者调查问卷或登录《家游》论 坛,就有机会成为率先体验《新绝代双骄 Online》的幸运玩家!

### 回函截止日期:3月10日(以当地邮戳为准) 帐号发放日期:3月11日~13日

### 参加办法:

1. 认真填写第 3 期杂志的读者调查问卷,确保用于接受帐号的 Email 准确无误。

- 2 也可登录《家游》网站论坛(http://www.playgamer.com/playclub),申请内测帐号 抽洗办法
- 1. 填写回函的读者中将随机抽取 50 个名额。
- 2 《家游》论坛中将发放 50 个名额. 先到先得

### 印额正确答案:

1、问: 寰宇之星是由哪五家著名游戏公司联合 投资成立的?

答:大字科技,奥汀科技、宇峻科技、弘煜科技、 维晶科技

2、问:在2004年,寰宇之星的哪几款游戏产品 登上了《家用电脑与游戏》的封面?

答:《复活》(1月号)、《苍之涛》(2月号和3 月号)、《仙剑奇侠传Ⅲ外传: 问情篇》(7月 号)

3、问: 寰宇之星将在 2005 年初推出哪三个知 名游戏系列的续作?

答: "风色幻想" 系列、"大富翁" 系列和"三 国群英传"系列

(感谢寰宇之星为本次活动提供的礼品)



### "小编漫画形象投稿"作品选登





150 WHS 1.









会员 01393 浙江桐乡 祝一辰(蕃这么多呢,鼓励一下:)



会局 100864 吉林长春 许楠(草地播一句,游嘴和石子 实际体积比东东少很多啦,不过 MM 的高实在太可看了)

### 务导航

第1期申请入会的朋友,很 多人留下的是学校地址。出于寒 假期间学校无人接收的考虑,草 地决定将留下学校地址的会员 信件暂时压下,待春节过后也就 是大家开学的时间再发信了。所 以,属于上述情况的会员朋友不 要着急哦,你的宝贝会员卡正在路上哪。

家游派小丁·绿草地



### 声 明

在 2005 年第1 期刊 登产品中, 发现编号 为 047 的部分产品出 现质量问题。为保障 大家的权益,故决定 将该产品扣压。请订 购 047 的朋友来电与 我社联系解决事宜, 为此带来的不便我们 深表歡意。





- 编号:048 海盗旗
- ○無价: 25 00 ●特价:20.00
- 编号:049
- 精装火影忍者特别版 〇脈份: 36.80
- ●特价:30 00
- 内有:塔罗版、剧场版、公仔、廣章



- 编号:053
- 钢之炼金术师 I+3 〇原价: 44.80 ●邮购价:41 00
- 〇会员价: 37 00
- 内有: 钢炼游戏卡、公仔、画像、MTV



- 编号:054 网球王子(龙马专用网球帽)
- ○原价:20.00 ●特价:18 00

### 邮购须知

例之炼金术师 (怀表)

○無价:58.00

●特份:45 00

- 1、请在汇款单附各栏写清所需产品编号及数量。此外、普通读者按邮购价邮购、按会员价邮购请在 附言栏标注会员号。无会员价的商品则按统一售价邮购。
- 2、请在货款基础上加挂号费3元/次,无挂号费丢失不予补寄。
- 3、所有商品数量有限,欲购请电话预订后汇款(010-88115658)。电话确认见款后5个工作日内寄 出,没有汇款则转让下一买家 谢谢合作。



# 家用电脑与游戏 2005特别奉献!



WARCRAFT 蜜兽爆笑漫画



COUNTER-STRIKE CS爆哭漫画



DIABLO 暗黑煜笑漫画



PAL comic 仙剑爆笑漫画



总从网上下载音

AND MORE... 更多爆笑漫画



全国限量发行 现已火爆上市 新学期第一份



## 一语您留意

考虑春节长假因表, 为确保 预先订购的图书不丢失, 凡所留 地址为学校地址的朋友, 我们将 在2月17日前后发书,请大家留

### 咨询申话:010-88115658

汇款地址:北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 号楼 1104 室《家用电脑与游戏》杂志邮购部

收款人:王璟









单机游戏的更清雾篇,唐 一次体验巅峰之美

倾心边作

千里強与归 仓淹的阵型风用,适宜的人物银合· 会有意想不到的功绩· 会新体验定是互动部的联系阶部程 - 院· 恐力 福 培

的說、思維,無例种件、「夾褶情的异核、计我们做最深层次早間的健康

水火拌出,光暗液棉,倒气纵横,直绘刻砂,一个看领的闲废,一般美雄的年代

地灣時明的安勢、時間日外而作,計稱而為、候物也能够外形。安急震、,則不能必然。

宣主後展展交號,不同挨擇·不一样的結果·優和傑·康与ć,包手生觀的·街部沿出海一 多能的活法















古老的 MMOG (网络游戏) 大陆上, 千千万万善良的玩家过 着和乎的、宁静的生活。 RPG 教是 MMOG 大陆上自远古传下 来的宗教, 除此以外, 玩家们没有别的信仰

"只有 MMORPG 才是 E道!" 教会的长老们对玩家信徒们如是说. 于是, 玩家们按照 MMORPG 的教义, 每天辛苦的采集、打怪、练级、转职……年复一年, 代复一代。

但是,不久前,有一个不可思议的传闻在 MMOG 大陆的玩家中流传……

"听说, 网游不只有 RPG 的……"

"不是吧, 难道还有别的网游么?长老说的, 只有 MMORPG 才是 E道……"

"可是我已经赋味那些玩意了,我希望会有新的活法!"

"嘘……小声点,不要让长老听见了!"

传问越来越多,而且越来越实体化。在长老们看不到的角落里,有 玩家们在悄悄的传阅这本书——〈家用电脑与游戏〉,他们在阴暗的灯 光下小心的打开书页……

"该死~你告别噻噻~看看写了些什么!"

"MMORTS······MMOACT······MMORAC······MMO#%@······长 差说了,这些都是邪教来着~"

"可我觉得很有趣!"

"我认为这是不可能的,完全是空想啊!"

"我看是真的!在什么地方一定有不是 RPG 的网游的!"

不论 MMO 大陆上的玩家们如何争论,最后仍然是没有结果,〈网游异想录〉里写的东西,有人说它确实

存在、有人说它来自未来、有人说它是真子的狂想、它完竟是幻想 还是真实、没有人知道 不过,它 至少让自出生以来就信仰 MMORPC 的玩家们想到 了,成该还有一个不仅 仅只有 MMORPG 的网 络游戏世界



皇帝的目光 帝国时代 Online

虽然,以下这些故事现在只出现在一本叫 〈家用电脑与游戏〉的杂志里。但我期待,我所描 写的这个无与伦比的虚拟帝国最终会在网络上, 如史上那些真正的伟大帝国那样崛起。

晚上, 骑士凡特\*克劳迪斯像往常一样, 开机, 登陆, 然后回到了他 的领地——它包括位于山麓的一座小城堡, 以及它边上的一个农场、 一小片森林。

当凡特·克劳迪斯出现在领地的路上时,城堡的塔楼马上开始吹号,然后骑士的全部臣民——十六个农夫、十个樵夫和四个车夫以及全部军队——三个骑兵、十个步兵和一个长弓手就出来欢迎自己的主子重返这个虚拟世界。作为一款线上策略游戏、《帝国时代 Online》不能像 MMORPG 那样让每个玩家只能孤身奋战,它必须带给大家一种领导者的感觉,因此每个元家在进入游戏后都会得到一些最基本的 NPC 部下——几个农民和士兵,就像他们在单机版 RTS 里那样。当然,是否能扩大自己的民众和军队人数,就要看玩家的能力了。

凡特在领地里巡视了一番,发现有几处农舍被弄塌了一角,而步兵中也有伤者若干,见然,在他离线的时候,某个贪婪的左邻右舍骑士又来光顾过了。他念忙进入城堡,阅读留守 A1,一个叫"副骑士"的NPC 提交的报告。对于这个被设定为"全力保卫、谨慎发展"状态的留守副骑士,凡特还是相当信任的,这次它也没有让凡特失望。攻防战发生在今天中午12点半,虽然有农舍损失和土兵受伤,但是入侵的敌人——西边城堡的骑士马科斯,付出了死亡一个骑兵的代价,而那匹马居然也被凡特的军队缴获了。

凡特看到这里,忍不住打开好友列表,笑嘻嘻的给那个倒霉的马

科斯敲了几行字:"嘿,老兄,上线了吗? 高线也不忘打我?不过,你赠送的马很不错啊!"

"这该死的留守副骑士,一到'抓住时机,大胆拓展'的设定下, 就变得和白痴一样!"马科斯打了个"怒"的表情。

"那是,要不然就变成它玩游戏而不是我们了~真想要我的木头,等会自己来打呀!哈哈。"

"不要了,"马科斯回道·"我叫车夫去大佛里斯市买了,等我存够木头,升级了我的长枪兵,要你好看!"

听到马科斯说起升级,凡特想起也该给自己的几个高等級樵夫 養養上"黑铁伐木养 2 级"。这样他们的砍伐速度就会快些了。每个骑士的领地都有自己的特产,凡特这里因为有小块森林,所以特产是 不头,而马科斯的领地靠着山脉,因此盛产铁——不过这个小器量的 家伙从来不愿意和凡特交换,宁愿要到大佛里斯市去受特产市场的低价盘测。大佛里斯市是黑森公国的首都,黑森公国内几十家骑士的领地特产都在那里交易。骑士们想要交易特产,有两种办法,与邻接的骑士直接交易,或者到公国首都去特产市场寻求。一般来说,一个骑士国发展所需要的全部资源 粮食、木头、铁、铜、银和金、都能在公国首都买到。于是,凡特点开购买菜单,在"黑铁"数目下写了一个几,然后输入最高出价"1000G"。这时,就可以看到,两名车夫赶着大车向大佛里斯市出发了,他们会在价格合适的时候买人黑铁。

农民、樵夫和车夫都在干活了,接下来,凡特要考虑一下军队的问题。军队提升战力的方法有三种,与盗贼作战、与周边骑士作战、或者参加领主的大规模合战,其中最后一种获得的功勋值和作战经验是最丰富的。凡特和马科斯的领主——冯·拉克拉玛太公是个积极拓展的领袖,他不断的发出进军的敕令。凡特看了看敕令列表,发现这位公爵对邻国的征伐又要于五分钟后开始了,动员十七家骑士,总兵力是五十骑兵。三十长弓手、二十替手和一百五十步兵。他赶紧报名参加,带上了所有的人马。虽然马科斯没有参加这次动员,但不用担心这家伙会趁机来骚扰凡特的空巢,因为骑士参加公国战争期间,领地是受到绝对保护的。

### 大公冯·拉克拉玛篇

黑森公国的大公冯·拉克拉玛是个网络游戏老玩家了,在 MMORPG 里他就经常是公会的领导,对自己的统御才能非常有

在游戏里,骑士国是最小的国家单位,而每个公国则包括了几十 个骑士国。大公并非世袭,而是由所有骑士里功勋最高的那位担任。一 旦成为大公,功勋值就会归零,在大公任期内也无法获得任何功勋值。 所以,任期结束后是铁定不能连任的,这也就保证了每一位骑士都有 成为大公的机会 --哪怕是像凡特这样水平一般的新人,也能积攒到 最高的功勋。当然,拥有更高指挥水平的玩家,总是能更快的积攒功勋 值,所以他们担任大公的任期数量也就比菜鸟门多,而冯·拉克拉玛大 公就是这样一个老鸟。

一旦成为大公,虽然功勋值归零,但是大公的特权会带来非常多 的好处 首先,冯·拉克拉玛的骑士国领地(每位大公在离开宝座后还 是骑士,所以仍然保有自己的领地)将成为"神圣不可侵犯"的,临近 的骑士不得对大公的领地染指 这样,在这段期间内,就可以放心的发 展经济。而且,经济发展所需要的资源也不用担心,作为公国首都大佛 里斯市的主人, 拉克拉玛大公布权力从所有的验土交易中抽取税收, 各种资源一下子就会极大丰富起来,可以说,对一个不美干战争而喜 欢经营领地的玩家来说,大公任期是一个"经济腾飞"的黄金时间。

不过,拉克拉玛大公却不是一个喜欢造屋建舍的人,一当上大公, 他就马上把领地交给副骑士托管,策略设定为"全力发展",然后就抛 并一切。 头钻进公国首都的宫殿里,专心研究对邻国的征伐战争。目 前,黑森公国旗下的骑士共有二十八家,这些人在线时间一般都在晚 上,其实这和整个虚拟世界的所有玩家在线时间都差不多,因此,公国 之间的战争总是在晚上展开

拉克拉玛准备发动的这次征伐是一次中等规模的动员, 敕令原本



预备召集十七家骑士, 一般情况下, 这个数日 很容易就拿能达到,但 可能是周一的缘故吧, 在开战前五分钟只到 了十四家。拉克拉玛做 讨好几仟里森大公,对 干驗士们的特长都有 所了解 罗蒙特骑士拥 有最强的进攻型骑兵,



而且战意很强,很能拿功勋,除了拉克拉玛,就属他担任黑森大公的任 期最多 而乔安娜骑士麾下的二十个高级长弓手组成的弓箭部队也是 整个王国都排得上号的, 马都骑士虽然指挥水平奇烂, 可是他的工匠级 别很高,以攻城车部队轻易的夺取了不少的功勋……还有一些新加入 的玩家 如凡特骑士,虽然每次参加都很积极,可是战力实在有限, 因为新人玩家总是不懂得专注培养一支强力兵种,而是乱七八糟什么 杂兵都发展。根据大家各支部队的特点,拉克拉玛拟定了作战方略,其 室,这个计划在线下他就已经谋算好了,只不过出待的兵员比预想的要 少,尤其马科斯骑士明明在线,却不原意出兵。

"嘚,怎么不参加? 我还指望你的长枪兵呢!"他狠狠的敲字绘马 科斯。

"别提了,今天中午他们自己去骚扰凡特,结果被打残了,正在休 养呢,而且我正在等木头,要给他们升级,下回吧。'马科斯打了个"无 奈"的表情。

悔恼的大公考虑了一会,决定花钱雇佣游戏系统提供的佣兵 一支骑兵和 支长枪兵参战,虽然成本很高,但是为了计划的圆满实 施,也只好出点血了,但愿缴获的战利品能补偿付出的代价!

## 大公肯·李维斯篇

松鼠公国的统治者肯·李维斯不是一个好战的人,坐上大公的位置 也是为了多弄点资源储备。可是倒霉就倒霉在松鼠公国和进攻型的黑 森公国接壤,再加上国内的三十多家骑士里,菜鸟占了一大半,经常不 上线的占了一小半,这使得松鼠大公成为整个大陆上最废柴的大公之 一。不过,大公好歹是大公,总不能看着人家的大军杀进来什么也不做。

"黑森的战书出现啦~大公,还有十分钟开打呀!"有人在公国频 透翠响响。

"我 GF 突然来了,下线了啊 大家一定要努力呀!"/

不知道哪个家伙临阵脱逃了,李维斯心里一边暗骂,然后飞快的 打字 "不想给人家进贡的,想要功勋经验的,赶快报名

由于处于被进攻方,所以战斗获得的功勋和经验都会比进攻方高 出不少,即使战败,公国赔给敌人一些钱,但是经验值自己还是能得到 的。因此,松鼠公国的骑士们倒也不都是畏敌如虎,大家慢慢的聚集起 来了。李维斯点了点数,真是喜出望外!居然还比敌人强大一点点,有 十八家騎士,将近三百个兵士,这让大公一下子信心十足起来,打起精 神,开始指挥调度。

在游戏规则里,出于平衡性考虑,攻方要事先将自己的进攻规模、 时间提前十分钟通知守方,以便让守方从容调配。对于战争双方的最高 指挥者 --- 大公来说, 所要做的就像在普通的 RTS 里一样, 给麾下的 骑士们及其率领的部队分配战术目标,并随时根据战局发布新的指令, 从大地图上掌控战争全局。而对于骑士来说,只需要注意接受大公发布 的军令,然后到达指定目标,指挥士兵与敌军厮杀,而不用关心整体的 局面发展。大公和骑士享受到的是不同层面上的指挥作战的游戏乐趣。

星然有太十作战的各项基本属性加成,如步兵防御力加3,弓箭 手准确率加 2,但是由于松鼠公国的军队缺乏经验,一开始就处于劣 势,每一处分战场都处于下风,敌军从多个地方突入国境,本来就不善 于作战的李维斯手忙脚乱。而对手黑森大公确实是个厉害角色,分属 十几家骑士,不同兵种的两百多人马在他的操控下如同一体般步调一 致,攻势环环相扣。不到一会,松鼠公国军已然有一半骑士退出战场。 这时,十分钟时间到,判定胜负的游戏系统第一次出现提示:是否支付 10000G 作为战争赔偿? 李维斯豪不犹豫的按下"是",大势已去,这 是计损失减少到最小的唯一办法了。

而在另一边,黑森大公冯·拉克拉玛正在向他的骑士们抱怨:"真 是郁闷啊,好容易打一仗才得这么点钱!"按照游戏规则,在战争每延 续到一定时间的时候,系统给予双方胜负一次评价,负方可以选择投 降,但要给于胜方战争赔偿,而持续时间越久,赔偿数额越大。也就是 说,势均力敌的双方对拼,在敌我都不轻易放弃的情况下,胜利者能得 到最大的利益。相反,松鼠公国这样的肉脚势力,常常一触即渍,其实 并不是强国黑森喜欢的对手。

战争以李维斯的失败告终,赔款由大公、参战骑士、未参战骑士按 比例分據。虽然參战騎士比未参战骑士经济损失大些,但是他们的部 队获得了宝贵的经验值,有几支步兵还升级了。

"下次这帮强盗再来,我们一定不会输!"有人在公国频道里豪言壮 语,他是这场战争中惟一在分战场获得胜利,功勋最高的新人资理曼骑士。

负了吧! 李维斯这么想 着,给查理曼发去一个"竖 大拇指"的符号,然后开始 计算损失,继续发展生产。 由于公国战争不像骑士间 的战争可以时时刻刻展 开, 而是有固定的时间和 频率,所以,刚刚经历战火 的松鼠公国至少现在可以 **享受一阵子和平了。** 



## 国王奥古斯都・鲁道夫籍

对于黑森公国和松鼠公国的战争,两国的共同领主——巴伐利亚国 王奥古斯都·鲁道夫并不关心,做为一位国王,他的视野是整个的欧洲。 与骑士们仅仅靠战功当上大公的途径不同,国王的职位是由大公里的综 合评价分数最高者担任的,而且任期也比大公要长。大公的综合评价分 数除了战争功勋外,还包括整个公国的发展水准,所以,要想获得最高评 价分数,仅仅自身实力强大是不够的,还必须带领公国的其他骑士们一 起进步。因此,截上王冠的人,必须同时具备强大的力量与无私的品质。

在坐上王位后,鲁道夫感觉到做一位国王比做大公难度更高得多, 虽然他获得了前所未有的权力——十八个公国,七百多家骑士,近三万 士兵在他的统御之下,但是责任也空前重大,他要带领整个王国走向强 盛和繁荣。相比王国之间的较量,在王国内部的公国战争和骑士战争算 是 "温和" 的竞争,只能在两家之间展开,而且无论胜负,都不会改变各 势力彼此的疆界领土。王国战争的残酷性在于,胜负之间,要以割地作 为代价,一场战争下来,可能整整一个公国就要纳入别人的版图。

虽然鲁道夫自登基以来,没有丧失过一寸国土,但是他亲眼看到 邻国奥地利王国被强敌意大利王国步步蚕食。如果意大利王国再吞并 掉奥地利王国两个公国,这个野心勃勃、侵略成性的国家就要直接和 巴伐利亚王国接壤了!在这种情况下,国王的重点工作有两个:第一是

从矿产相对丰富而外境又比较安全的几个北欧王国购买大量资源,分 发给置下各公园, 让他们加速发展军备, 第二是与周边受到威胁的几 个王国展开外交,共同抵抗强敌。在王国频道里和北欧几位国王,以及 周边的奥地利王, 普鲁十王, 卢森堡王嘈嘈嚷嚷交涉的时候, 鲁道夫突 然想和那个一直不说话的意大利王聊聊……

"哩,干吗呢?又琢磨着侵略人家啊?"

"1000 "

这位少言寡语的意大利王屋大维真是惜字如金,真不知他是怎么 和手下的大公们交流的……鲁道夫这么想,然后问他 "把我们都灭了 有什么好处啊?"

"你看官方论坛了吗?东方的亚洲已经统一了,成立了整个游戏里 最大的政权组织——帝国。"

"那又怎么样?"

"怎么样?这个叫做'汉'的帝国拥有两百公国,上万玩家,你说他 们要打过来会怎么样?"

"这游戏是按真实世界地图做的,他们离我们还很远呢!"

"哼,等他的疆土延伸到欧洲,我们就完了 我得在它到来之前组 织起我的帝国、我给这个国家想好名字了,就叫罗马~为了这个目标, 我必须统一欧洲。"

鲁道夫楞了榜,他的确没想这么多,可是他不得不佩服屋大维的 远见。其实,在自己还是一个新人骑士的时候,鲁道夫只想到经营好自 己的农庄和牧场,然后,在当上大公,当上国王后,每一次身份转变都 带来了看法的改观,而这位屋大维,虽然也只是一位国王,但他已经先 于自己,以一位皇帝的目光来观察整个世界了。

"你知道这游戏叫什么?"屋大维突然朝许久不说话的鲁道夫发问。

"〈帝国时代 Online〉啊。"

"没错,在这里,有人做骑士,有人做大公,有人做国王,而我,要做 自帝,要带领欧洲迎来帝国战争的时代。也许,我能站得更高。"

说罢,他给鲁道夫发来一个阴险的笑脸。

帝国时代来临了……■

# 流淌在指尖的激情 古墓丽影 Online

走出一切习惯、一切传统的误区,你可以尽 情感叹游戏的魅力,因为她只属于你,一个拥有 修长而灵巧手指的,真正的跳跃、格斗、射击甚至 驾驶高手,她就是(古慕丽影 Online)。

裁是谁?裁长的什么样?在那条漆黑的时空 隧道中,我一直在问自己。我脑海里唯一的记忆 只知道自己是属于未来的伟大冒险家,至于这

种信念是什么时候,或什么人灌输给我的,我却没有丝毫印象。也许很 快就有答案了,我只好这样安慰自己。一个小时过去了,两个小时过去 了,眼前终于有了一线光亮,而不再是那些古怪编码所环绕的无尽黑 洞, 我想未来的世界就要在我眼前展开了。此时此刻, 我唯一的心愿 是---我想要一面镜子。

经过漫长的安装等待和升级过程。你的硬盘可能又被残忍地占据



了 100G 以上的空间,当然在此期间你可以抽空在 www.playgamer. com 填写极其简单的表格,完成注册工作,至于充值工作目前还不需要,现在还是幸福的(古墓丽影 Online)公测阶段。不过可以保证,一旦上钩你将欲罢不能,以后就等着大把地掏钞票吧。

输入帐号密码,进入创建角色的界面,这里的选项之多远远超过了〈模拟人生Ⅱ〉的规模,可以说只要你高兴,任何人类的面孔都可以完美创造出来,就看你是想要张柏芝那样的美貌,还是如形般的个性、当然这里只是举个例子,本款阿游并不旨在体现女权主义,同样你也可以创造男性角色。为了照赖那些犯懒的玩家,你也可以选择定制的角色外形,各大游戏平台上的著名人气角色在此一应俱全,从留着胡子茬的波斯王子,到扎着头带的斯内克,或是从身着警服的吉尔,到核着辫子拿着双枪的劳拉阿姨,可以说是应有尽有。在此特别声明,这些形象的授权可都是花了大把银子从各大游戏制作公司买来的,绝无D版行为,可以放心使用。

#### 北宣篇人



尽管没有找到期待中的 镜子,但跟前这座庞大的现代 化都市已经深深吸引了我,没 步在车水马龙的街头,一切都 好一里,我们自己的 裤子——明亮的双眼,性感的 裤子,最关键是魔鬼般的身光 排,难怪一路上患有众多的身形, 集中在我身上。出众的外表似 乎帶給我无限的自信,而与此 同時,脏海中成为胃险家的愿 先先校介述为落熟地来。不管怎样, 先处分准方落脚吧。

首次进入《古墓丽影 On-

ine)的世界,你需要选择居住的城市,如北京、巴黎、纽约、伦敦 等等, 决定以后就可进入相应的城市。此时你要做的第一件事,是要在城里租一 间自己的办公室。举凭最初手头的钱,或许你只能在贫民区和下一间简陋 的单身公寓。在此可以先透写一些后续内容,随着今后完成任务和资金的 积累,你可以购买更大的房屋,甚至童华别墅或城堡。"模拟人生"的乐趣 再次得以体现,用你日后的冒险所得去装饰你豪华的家吧。

#### 運生

经过短短几天的体整之后,我对这座叫作"北京"的城市有了 更深入的了解,然而对于所谓的"冒险家生涯",我却还是一无所知, 茫然时只好看看根纸打发时间,突然报纸中跪刊登的一则启示使我看 到了希望——冒险家协会招生。伟大的冒险家特由此诞生。

下一步你需要开始冒险前的训练了。在"冒险家协会"定期开设的培训班中,你可以通过训练积累一些野外生存的经验,比如身体素质锻炼(前期运当提高生命力和耐力的上限,在未来的探险过程中此两项指数还会有所提高,游戏中期即可达到最高上限)、医疗(针对各身体都位更伤情况需采取不同的治疗工具和方法)、狩猎(锻炼战斗

技巧,为应对冒险途中的突发情况,同时解决生存基本需要),以及掌握各种探险和交通工具的使用方法。一切准备停当之后,你的冒险生涯将正式开始。



#### 我的老师

对于我这种报具样天赋的运动健特来说,训练所的课程显得过于 简单了,当难以所有科目均获得 5 城市价的优异成绩取得毕业证书的 时候,我的外籍导师能,克洛伊对我太为赞许,对这个世头裁并没有什 么好感,在他的眼神中总会,成露出那么一丝唯利是圈的投资,不过我 还是应波感谢他,至少,在他的推荐下我可以在冒险家协会,古董拍卖 所裁者博物馆提份工作了。

在"冒险家协会"、"古董拍卖所"和"博物馆"都可以接到探险任务。每个任务都以藏宝阻的形式提供给玩家,上面注明了任务的准确地点、行动注意事项(所需必要接备和人數限制等)和传动目标,你需要要接着和人數限制等)和传动目标,你需要要接受力值。在各必要的探险工具和给养量。使用藏宝阻即表示任务开始。在游戏初期,你能执行的只是所在城市附近的简单任务,背上背包裹腿去就可以摔定了,而随着任务的深入、你可能需要驾驶交通工具,比如麻野廉托,越野吉普。曾桐甚至直升飞机,才能携带充足的给养并到达遥远的任务指定地点(所有交通工具两用一定金铁购买,另要停放在你的办公地点,这也就要求玩家在适当时候租用较大

验。当然在前往任务点的途中也并非一 机风顺的,步行者可能遇到恶劣天气和 野兽的伤害,因此可能导致给养在未到 达雷险地点前便消耗趣尽的情况,此时就 要考验玩家哥外独立生存的能力了。如果 在途中不幸遇难,你可以重新在家中复生, 重新准备开始任务。而对于有交通工具的 玩家也要注意恶劣地形和天气的影响,一 旦交通工具损坏,你可能就要转为步行,甚 至付出生命代价。当到达指定地点后,你可 以设立营地,以停放交通工具和储备物资。

营地另外一个重要作用是任务重生点,万一丧命可以在这里重新开始。

#### 长蛙·夜明珠

第一次单独冒险总是让人兴奋的。按照古董柏卖所工作人员所给的 旅宝图所示,这次行动的目的地就在 北京附近的长城脚下。而探索的目标 是地宫中的一颗夜明珠。由于探索地 点距离并不远。我便简单收拾了一下 行装、徒步出发了。当然也要承批一个事实,目前数于头上连买一和摩托车 的钱也没有,真正让人兴奋的是冒险 的过程。当我安全到这目的地安带扎 幕后、立即展开了探索大行动。一路上 机关陷阱不断、还好前裂时间的学都 机关陷阱不断、还好前裂时间的学都



接近了旅行的终点,推开那一扇厚重的石门,夜明珠就在眼前。

游戏中的任务同样要体现玩家间的竞争与协作。在协作方面,允许最多4个玩家组队共同接受任务,在探险过程中守道相助。游戏在任务进行当中巫屋以传统"古基研影"动作冒险的形式为主、对于一些动作游戏高于来说可能不在话下,此时你就要表现出协作的精神了,一条绳索可能就是对队友最大的帮助。当然,如果任务说明中有对人数的特殊要求,那么在冒险过程中必定有需要组队玩家同时行动才能解决的谜题。 冒险途中设计有一定数量的路点、你可以在这些特殊地点设置重生点,以免在高难度的跳跃中失足而前功尽弃。

在竞争方面,你的团队不仅要面对 NPC 守护者,甚至恐怖 BOSS 的挑战,同时还要小心更危险的敌人 ——玩家。游戏允许 4 组玩家同时进入一个任务,且随机从 4 个不同的任务开始点出发,一场 "夺宝奇 兵"式的传奇冒险将就此展开。每个任务都有 4 种以上不同的完成途径 和方法,而这些途径又会呈交织的状态,这种设计在给你更丰富游戏体验的同时,又使不同组玩家间的对抗成为可能。当不同组玩家在行动路线交汇点相遇时(该地点通常采用相对较为安全的地形设计,并没有过多危险的漂源,以方便玩家战斗),战斗或者联手全由玩家自由选择。联手状态即使冲突各方暂时保持和平状态,如果直接选择开始战斗状态,那个不类似(鬼沙)中那样火爆的战斗场面了。另外游戏还提供有生视角模式,对于大多数 PC 玩家,可能你们更习惯用 CS 的形式解决面断。对于战斗中失败的一方,其全体成员将在营地复生,如果有信心截上其他对手的话还可以继续任务,否则放只能放弃回家了。注意,游





生,不要妄想对手会帮你把财 客階回来,我们坚决反对不劳 而获。当然,即便在任务当中你 们没有遇到任何竞争团队, 不能表示此次行动就是安全的,面对财富的诱惑,人性的弱 点将再次暴露出来,更为一些 突发事件的产生提供了可能。 勃克代高队,可能就在最后关头, 这些原本并肩战斗的朋友摇身 对自己的战斗力没信心的话, 还对金爷得多。

戏的战斗只能在任务进行中发

#### 朋友

"小波!小心!"裁纵身一跃将小波推到在地,一颗于弹擦着我们 约头顶飞了过去,小波是我的同伴,和他一起冒险已经有近半年时间, 尽管有时或并不喜欢这个傻傻的,背着弯刀的波斯人,但毕竟大家做 朋友也有一般时间了,怎么能看着他白白表命。

"我来解决他们!"话音来落,初次加入我们的小蛇已经冲了过 去。起初,我觉得这个弊着头带,叼着烟卷的大晃并没什么特别,但现 在我不得不承认自己判断的失误了。就在转瞬间,小蛇已经连续爆头 放倒了两人。

"他们也是冲着兵马俑来的。"小波检查过地上的尸体,面色凝重 地说,此时此刻已不由得我们制定详细的作战方案了,枪声再次响起。 呵呵,放马过杂吧,我一定要成为全世界最伟大的冒险家。



每个任务中隐藏有多个战利品,且分布在各处,但终极的宝物却只有一个,一旦有人得到了它,其他同时参与夺宝的玩家们也就只能收获 些其他低档的战利品了。当最后一个玩家返回自己的营地,该任务即宣 告结束。当然如果你想要中途结束任务返回营地也是可以的,不过要注意,每个任务对于一位玩家只能执行一次,如果半途而废或无功而返就 只能错失这次挑战的机会了。还好,游戏为了给玩家提供更多的冒险机 会,同时为降低一些普通玩家的挫折感,设计有"Ever Quest"可供选 择,且难度不一,对玩家数量的限制也不尽相同,如劳拉那样喜欢 SO— LO 的玩家同样可以有丰富的选择。一切的关键只在于你的操作水平, 从路跃,格头,射击甚至驾驶都能让你充分展现自己的特长。

完成高难度的任务才能获得更多的回报。游戏中任务难度并不是 由传统的级别数字来限制的,你需要从基本的身体囊质、武器装备和 交通工具,到社会关系等多方面综合考察自己的实力,进而判断是否 适合接受某些任务。对于完成任务得到的战利品,你可以在接受任务 的那些地方出售而获得相应的报酬,当然也可以自己收藏起来,有机 会尽情向其他玩家炫耀吧。

### 尾声

每当看到摆放在别墅大厅当中的兵马俑,我都会想到那次惊心功魄的冒险,想到那些并肩战斗的朋友。明天一早我就要搭乘飞往 罗马的琅机离开这座城市了,临行前道一声:"朋友们珍重,但愿有机 会我们还能在一起冒险。"■



## ProjectPLAY! 车队的故事 <sup>速度 Online</sup>



#### 秋风中的挑战书



岌凌山顶一片宁静, Garfield静静地坐在Impreza的 引擎盖上。岚凌山是这个服务 器中盘山公路最多的地方。租 糙的柏油山道充斥着发夹弯。

"鸟鸣山更幽",Garfield 听着零零星星。忽远忽近的鸟 鸣, 復轻易地想到了这么一 句。犹豫了一会儿,Garfield 出了手机,通过游戏内置的 "手机"系统,他联通了与自 己受雇于一个赞助商的朋友 Alan 的終端。作为车队拉力 比赛的王牌,Alan 可能是因 为近日紫米的秦程,声音有些 沙哑和单薄。

"Alan,周末你有空么?"

"Wing 车队?多少听说了一点……临近的地区的车队的确是很难阻止他们的……你确定他们会来发凌山?喂,你不是想拉我回来出战吧?让我这个拿着拉力顶级樟照的人来对抗赛车爱好者,传出去还不在服务器里被笑掉大牙。这种比赛大多比比车辆塞了,你回车队,我FXCarl借了他的 RX81.再让 Choko 鄂你调整一下,准保 OK!"

"明..."

"不过,如果他们使诈赢你,我再回来帮你教训他们"

FallWinds 是由服务器里的传奇车手 Alan 领衔的新工会,专门召集 要车的、有潜力的车手进行培养,在如今"漂移"成风的整个游戏中独树一帆,绝对是一个实力派的赛车组织。FallWinds 不仅培养了数名职业车手,更培养了本服务器中大多数热爱赛车文化,却不喜欢"超速"的专业机械师。在 FallWinds 的街头赛车手中,Kidd 和 Garfield 是实力最强的两位,FallWinds 的赞助商某至为他们两人专配了机械师。Choko。



这支队伍的崛起使得拥有惊人连胜记录的老牌车队 Wing 也绝对不能忽视了, Wing 于几天前向在 Alan 参加拉力锦标赛期间代理队长职务的 Garfield 提出了挑战邀请。

岚凌山顶, 手机在 Choko 的裤带中轻轻颤动。

"来了么?明白了,马上让我们的车子全部撤离路面好了。"

"我们的客人,已经到达山下的停车场了。" Choko 回头宣布了这个消息。

"听说本地的车子全部都撤离赛道了,赛道全部归我们使用。" Naruto 和 FalfWinds 车队交涉后返回工作区。

Couger 道: "只有我们使用? 会有普通的车子行驶吧?"

"哦,是这样,这条路目前还没有正式通车,所以一般的车很少会来这里。"

为了这次挑战,Wind 车队动用了大量人力,甚至是让自己的赞助 商花钱包下了专用比赛服务器,看来他们是志在必得。

#### 京奇连连

在和岚凌山有7个小时时 差的地方——拉力锦标赛专用 服务器。

标志 807 行驶在通往年 度冠军颁奖酒会的路上,为 了专业比赛的流畅进行,这 个专用服务器单人很少。

用服务器里入很少。 "你怎么开的这么慢?"



Shun 坐在副驾驶座上看着夕阳普照的窗外。

"MPV 车开起来就是不爽啊,重心高,垃圾发动机一点冲击力都 没有。" Alan 笑着说。

"嗯,我倒是感觉你就是不想提早去现场。"

"真不愧是我的领航员,了解我!要知道,只有小人物才会提前到场,而只提前数分钟到场才叫 Class!"

"一流? 那迟到是不是才算真正的 Class ···

"不不不、迟到就不行了。最好是在请帖规定时间的最后一分钟 不慌不忙地把车粮稳停入车位,这才是真正的 Class。"

"啊,这就是所谓的定时就位训练?你为这个被扣过多少次牌照点?" "至少我认为这可以体现出一名车手的水平和豪质。"

"素质? 踩线明显就是没有素质

一台 Ford Escape 高速从 807 身边擦过,"砰"的一声刮掉了

"哪里来的家伙?!"

"别理他,今天是咱们领奖的日子,改天叫 Choko 维护时顺便弄 个左后视来就行了。"

"我可是有拉力比赛最高牌照的! 一台 SUV 了不得啦?! 看我没有 206WRC 照样飙定你 "

Alan 猛跃油门下去, Shun 感觉眼前景物瞬间模糊。

好在这辆 807 平时已经给车队改的不少,性能自然多少有所提升。

"看来我需要改变一下我对于 Class 的看法了", Shun 摇摇晃晃 地系上安全带。

"哦,现在你怎么看?"Alan 腾出一只手拉过安全带,双脚很有节奏地在离合、油门上来回"弹琴",继续加速追赶前车。

"经过我的慎重考虑,我认为,迟到才算是真正的 Class。所以,你



应该朝 Class 的方向努力·

"只要等我超过了这台 Escape,我就听你的。现在这个场面我可不能接受!"通过摄像头,Shun 看见屏幕另一头的 Alan 伸出右手食指在空中来回摇动,然后很快将挡位挂到最高。

Escape 似乎并不在意 807 的追赶,依然保持车速向前奔驰。

807 紧跟着 Escape 一直向前开去。Escape 加速 807 也加速, Escape 减速 807 也减速。无论任何路况,Escape 始终位于 807 的攻 击范围之内。看来,两位车手都很熟悉街头追逐赛的规则,并且如同达 成歌契—般。始终不让 807 掉出程序判定落败的距离底限。

十字路口的右方是通向晚宴的方向,令 Alan 没想到的是 Escape 也首先右转。

"本来打算到这里就算了,没想到他竟然和我们去同一个地方。 Shun,想想参加本服务器拉力比赛的 Ford 车队有哪几个家伙?"

"开 Focus 的,还是 Puma 的?"

"Puma?我好像从来没和开 Puma 的打过交道,那种 1.6L 的车不提也罢,说说开 Focus 的。"

"嘿,他加速了,你是跟还是不跟?"

"哟,还真快起来了!"

807 继续紧逼 Escape,不过看来有些吃力了,好在目的地已经近 吞眼前。

"这一段开的可是真快,路上没车就拽起来了,一会我要去看看 究竟是哪个家伙!" Alan 说着解掉了安全带。

Escape 开到酒店门口突然停车。807 刹起车来自然没有那么舒服,不过一阵摇晃总算是停稳了。

"真是标准的破车! " Alan 跳下车,朝 Escape 奔了过去。

"Take it easy !" Shun 在 Mic 里喊了一声。

Escape 车门打开,亦補从驾驶座上下来。女孩子自然不能素面朝天的参加酒会,领航员 Easy 在出发前可是帮了这个只会穿运动服的亦精大忙。半天下来,亦椭终于有了一身合适的晚礼服,和浓淡适宜的彩妆。

亦楠不习惯的下车,这身衣服虽然漂亮,可是活动起来总不大利落。猛地一台头,发现一个陌生的男人站在眼前不远的地方,傻呆呆的看着自己。

"和女孩子打招呼的第一句话很重要,千万婆镇定,不能慌。" Alan 对自己说,可嘴巴就是不听使唤,"你,你,车开得好·

"嗯,谢谢,你是? " 亦楠看着 Alan,很标致的男人。

Alan 总算回过神来,"我叫 Alan,请问小姐芳名?"

"呵,我叫亦楠,一会见了。"

"呃、一会见。"

亦楠微微一笑,跟上先走一步的简单先走进了大堂。

以上的故事来自大型在线竞速游戏(速度 Online)(Speed Online),当然,这个游戏目前还仅仅存在于 ProjectPLAY! 车队队员们的心中。不过,从这些近乎于狂想的故事中,我们也能看出未来在线竞速游戏的发展方向

首先,游戏的大体架构非常类似于《极品飞车:地下车会 II》和 《快盗车手II》的结合体——游戏场景由开放的城市地图为基础,城 市与城市之间以封闭的高速公路连接,更远的地方则只能通过飞机到 达。玩家们能够自由驾车在城市中行驶、比赛,并能在赛事集结地、修 车场、颁奖晚会现场等特殊地点下车,控制自己的虚拟人物完成与其 他玩家、NPC 的交流,遭如我们的 Alan 与实精的见面。

整个游戏中,玩家所追求的唯一目标就是通过与赞助商签约加入 车队(即公会),并用比赛来换取酬劳,以购买更强劲的坐驾或是参加 更高级别的比赛,来完成对自己驾驶技术更高的挑战。在游戏中,除了 车手,玩家也可以从事赛车导航员和机械师的工作。

同时,随着整个车队队员在各种比赛中成绩的提高,车队知名度 也会随之提高,遇到挑战的可能就越大。和"地下车会 II"不同的是, "速度 Online"中不仅仅有地下改装 / 陽丰 玩家还可以根据自己的 好趣选择场地赛,拉力、Nascar 甚至是卡丁车等一切现实中存在的赛 事。当然,要参加不同的赛事或从事不同的工作,玩家必须通过自己的 努力去考取不同赛事或工作的不同等级牌照。参加牌照考试当然需要 报名费,玩家可以通过在街头赌车(非法,有被警察罚款的危险)或是 为赞助商做试车、上街开出租搭载那些因违章,车被拖走的车主(合 法,但收入少)来赚取。如果开车间选,违章驾驶或是蹩脚的停车技术 都会让你受到团款或是降低牌照等级的小小惩罚。游戏中车辆都是可 以被毁坏的,虽然地下赌车报酬不菲,但修车费用也让玩家不得不权 编课去,考虑自己采用何种驾驶风格。

游戏里,玩家之间的赌车或是赞助商发布的赛车任务,都通过虚 拟的移动电话联系,这有点像早期网络游戏(置如〈石器时代〉)中的 名片联系方式,只不过加入了语音和视频功能。此外,无论何种比赛模 式,不参加的玩家都可以"买票"观看,即到特殊地点并切换至观察现 角欣赏比赛。

当然,游戏中所有的车辆都是获得厂商授权,并且会根据玩家持有的牌照或参与的赛事等级调整拟真度。这就是我们心中竞速网络游戏所应有的样子,在一个充满玩家扮演角色的美丽城市里。大家共同通过自己的努力去挑战更高速的目标!在这里,无论你是一个喜欢速度快感还是拟真驾驶的玩家,都能获得最贴身的游戏乐趣。怎么样,是不是数人兴奋呢?你可要注意了,这里最强的对手永远是 Project—DIANAE





# 不一般的游戏测试 艺术之都 Online

#### 列车

"各位胸怀远大理想的朋友们大家好,人生起跑线号列车即将进站,请带好您的行李准备上车,本车终点站艺术之都,沿途经过新新人类村、动感城、斗秀场、舞文坊、运动馆、随心寓所等站,各站均有专人接车,预计每站停留 2 分钟,请您抓紧时间上下车。"

"我们去哪?"参加新游戏测试的编辑部众人,拿着游戏地图翻过 来调讨去的看。

"分头行动吧,我去动感城,不就是玩音乐么,不出半个小时准拿下。"平时喜欢开大分贝播放"噪音"的游骑兵,精神抖擞的说。

"斗秀场是啥意思?舞文坊这个好像是走文字游戏路线,我在行, 我负责对这站进行勘察。"东东略显严肃的说。

"行,不就是个内测么,闭着眼我也能玩,我去随心寓所吧,说明 上这是个可以自由发展的世界,我看这比较适合我。"一向大大咧咧 的石子不以为然。

"咳咳,闭着眼你估计只会瞎摸了。没人去斗秀场么,看来有难 度,那我去吧。"小马从兜里摸出墨镜戴上,还真有点艺术家的风范。

"那运动馆估计是我的了……运动了,七八年就来一回。" 月月挥 着瘦长的胳膊,"别让我扔铅球练举重就行。"

"我呢我呢?我去哪?"狗子兴奋的靠上来。"就你?我看你哪也 不成,还是去新新人类村吧,到哪你都是个新人。"游骑兵的话引得众 人一阵笑声。

"你你你,我我我……跟你们拼了……"狗子正欲扑向众人,只听 列车播音中响起播报声:"新新人类村到了!"

众小编欲催促狗子赶快下车,不料正拉扯之中眼前忽然一黑,几 个人全数被踢下了车。

"您好,我是新手指引员 1号,欢迎大家来到新新人类村,这里将作为您艺术人生的起跑点,您将在这里获得各方面的培养及帮助……"

原来,所有人的第一站都必须是这里啊! 众人面面相觑,之前的准备工作算是白做了。而此时的新手指引员心里估计一定在想 真不明白,这款号称本世纪最复杂的经营养成类网络游戏,为什么会邀请这群毫不专业的家伙们来参与测试呢? 残念……



#### - Ta

游戏第一天,小编们在新手指引员的帮助下,为新创建的角色选择自己的特长——玩家角色拥有多方面的属性及能力,随着游戏的深入,玩家学习和活动的多样化,带来不同属性的相应升降,而当某项能力有长足发展时,系统即会判定玩家拥有了该方面的特长。在新手村的段,正是确定自己特长方向的时期,每个人必须经过学校的结业考核获得特长生鉴定证书后,方可走入社会,去到其他的区域谋求发展。

"各位新人,请在这里填写表格并领取公寓钥匙及门牌。"新手指引员 1 礼貌的说道。

大家拿过表格一看,这上面有角色姓名、性别、年龄、星座、血型等 项目,并且还列了一些兴趣爱好方面的问题,每个人的问题都不尽相同。"你爱吃的水果有哪些?苹果,香蕉,西红柿……这是什么意思?" 东东得不耐烦的嘟囔着。



"想实现伟大理想的各位新人,请慎重填写此表哦!因为它关系 着你的未来。不管你拥有什么样的特长,你都不能改变一个事实,那就 是这个世界里有人会比你更优秀,实际上这是由一个重要的隐藏属性 决定的:天赋!根据大家所填写的资料,你的角色将拥有不同的天赋点 贩,作为个性发展的基础,也就是特长参数,它将会影响角色单一属性 的发展快慢,并且一旦确定后,就再也无法反悔了哦。"

"啊,原来如此……单一属性就是类似〈美少女梦工厂〉中的力量、体力、勇气、智力、魅力、道德、礼仪、音乐、绘画、文才、疲劳……这些吧。我说,谁有攻略啊?我想弄出个天赋 200 的人! 所有能力满档!" 物子开始东张而望。

"别美了,要是什么都给你预备齐了,我们还体验个什么劲啊!" 游骑兵倒是很随遇而安的人,很快把表格填好交了上去。

"所谓单一属性、是指角色的各项基础能力,可以通过接受辅导或参与各种活动来调节。但是这个世界并不存在完美无缺的人哦。因为游戏中的一切活动都会有不同属性的升降。属性间的作用也是很明显的。例如学习可以增加各种特长属性值。但同时也会引发体力及力量下降,疲劳上升;而当你打工经商时,智力和财力上涨的同时道德和特长都会下降,此外探险时,力量和勇气上升,智力及礼仪等等数值下降;倘若冒险失败,勇气将一落千丈,还有可能会影响你参加综艺演出和各种比赛的情绪。而当一个人疲劳过度时,角色会生病,所有属性都将在用程度的下降哦。所以读大家适当的安排你的学习和生活,请记住这是游戏,不要太强求自己。"

"这个NPC是话擦啊~"新手指引员 1 说的一堆话,被小编很快 用"呵呵"、"哈哈"等无聊词汇刷了过去。大家纷纷交了表格,换到了 公寓钥匙。

"新人公寓设施虽然简陋,但却是免费的。如果你不想搬去大城市定居,你可以一直住在这里,不过游戏中的交通虽然方便,但新新人类村与各城之间只有一班列车,考虑到学习和工作需要,各位可以适当更换居所。当然,越大的房子开销也就越大,如果你想买下整栋大楼或一个电影公司,那就祈祷自己多事几个奥斯卡安吧。欢迎各位的到

来,大家努力吧! "新手 指引员 1 拿着小编们的 个人档案退了出去。

"开玩笑,买下电影公司?我现在可是身无分文耶!"月月拿起村庄 地图翻了翻,"不知道第一步应该从哪里开始。"

"大家好,我是新手引导及2号。"一个漂亮的MM 蓦地跳了出来,吓了月月一跳。"下面我将带领大家进行参观学习,以便适应新新村的生活环境。请大家跟我来。"

在新手指引员 2 的 带领下大家参观了整个 村子,并做了几个小任



务,领取到一些系统发放的少量赞助费。学校、作坊、工厂、牧场、寓所、商店、公园、车站……这个村落不大,但各种建筑一应俱全,景色 别数而具有独特的乡土气息。其中的很多设计都与《美少女梦工厂》中相仿,只是把平面围像变成了3D场景而已,另外一点不同是,单机游戏里的时间过得飞快,转眼半个月就会过去,而在网络里采用的是,小时制,即现实两小时等于游戏中的一天。转眼之间,大家已经在游戏里停留了一天了。

"这游戏看上去挺有挑战的,画面也不错。据说,其他大站所能到 这的场景更是宽广漂亮,其中的城镇气派非凡,各种设施既现代又豪 华,并且不同场景的风格也不同,适合各类人群在其中约会、游玩或 生活哦。美女们~等着我~~!"狗子边说边不觉流出了口水。

"那就抓紧时间,尽快拿到特长鉴定证书,好出去看看啊。"石子 怂恿道,"不如我们比赛,看谁最先毕业吧!"

"我只想知道,用什么方法可以快速赚够我学习用的钱。"游骑 兵一边朝着新手指南,琢磨着名目繁多的课程及打工项目,一边嘟囔 着说。

"不是可以出外冒险么,打怪打宝呗······"玩惯了练级 PK 类网游的石子开始做起了发财梦。

"你没看见村口告示上写着,野兽凶猛,力量不足300 者严禁野游么。"月月呵呵的傻笑,"不过我可以,我选的特长是体育运动,天生神力和强健体质啊,而且冒险还可以加力量和勇气,正合我意。"

"你去试试吧,赤手空拳的,看你怎么死。"众人很怀疑月月的 说法。

"打工吧,今天不是已经和各位 NPC 打过柖呼了么,一些初级工作还是可以做的。"东东一边翻着游戏说明书一边不耐烦地说,"我们目前的启动资金,够在学校学两个月,也就是现实的五天,目前只能学 NPC 教师的课,恐怕要学上至少三个月才能参加考试,看来这个游戏的上手有点麻烦,好在大家的特长选择不同,适应的活动也不同,花费时间差异很大,我看与其在这里耗着,不如抓紧时间分头努力吧。"

"等我毕业了,赚钱了,我就请个特级教师去,我刷刷的涨经验, 刷刷的升级我。不过照说明上说,每月一次的村级比赛也是很好的赚钱方式,我们只要排进了前10名就有奖金拿。这样看来,我们还是有机会请个好老师的。"游骑兵在结束游戏前,信誓日日的说。

### 特级音乐教师

上午9点30分,小女孩游骑儿来到动感城辉煌音乐学院,本月她只选择了连续3天每天4小节的音乐课程,不过她的老师可是特级专业导师,曾经连续蝉联三届"动感城季度音乐大师奖"的苏敬,其艺术造诣非常之高,比悉紫似跳舞机或打鼓的小游戏,需要两人配合完成。这一条两辆的师徒关系,由两个玩家协作完成游戏,使双方都可以从中获益——配合越繁安得分越高,师徒所获得的属性提升比例也就越高。当然,老师还可以额外获得工作奖励的金钱。

苏徽和游骑儿的合作非常愉快,虽然刚开始有点踩不到点上,不 过很快二人四手就越打越快。课后,意犹未尽的游骑儿缠着苏徽问东 问西,"师傅,照这个速度,我离学院派艺术大奖还有多远啊?"

"那要看你的学习能力了,只要特长值达到参赛要求,就可以报 名参加每月的院线比赛。获得的比赛成绩越好,年终评比的排名也就 越靠前。"

"主要是些什么比赛呢?"

"一般就是些对战小游戏,类似今天我们玩的这些,不过难度比 这个大得多。其实,这些小游戏并不是重点,这款游戏的关键在于对个 人的给养,在比赛中能力超强者,获得的辅助道具超多,赢的可能 性就越大。"

"哦,听起来有点意思,这些道具是怎么得到的?"

"有比赛中系统给与的,也可以携带部分道具参加比赛。有的普通道具可以直接从商店购买,也有特殊物品必须通过野外探验获得。 在专业组的比赛中获得名次,就有机会得到额外的道具奖助,越高阶的比赛,奖励的道具越好。此外,等到了中高级,在动感城参加综艺节目或公益演出,也可以获得一些如音乐乐谱、神秘魅力药水一类的物品,这些道具各具功效,有的是



"那是因为报名费太贵了啊!哈哈哈!这就如现实一样,尽管你有 一定的才能,但是没有机遇和雄厚的资本,也是不行的,明星之路还是 需要有资金铺垫的。学习只是一个方面,通过参与各种活动和竞赛积 累经验更重要,比如你现在在学院里的个人艺术排名很高,但是因为 不会包装宣传自己,魅力值不够高,星探看不上你,也就很难邀请你去 参加演出或拍摄广告,不参加这些活动,你的人气就无法迅速提升,在 动感城新秀排行榜上的位置上不去,那你也就无法获得年底角逐艺术 之都年度人气偶像的资格了。象我这样,因为没有钱为自己包装宣传、 打广告,所以大奖也与我无缘了。"



"不会吧?学院特级教师的工资 也不低啊,你都把钱花哪儿了?"

"这个么 · 其实这游戏,需要 花钱的地方很多啊,比如给 MM 买礼 物、约会、逛街、买房子买车……我在 随心寓所里和老婆一起买了套大房 子,她那个人比较奢侈啦,你也知道这 游戏里漂亮的东西-大堆, 还有那些 加魅力和艺术特长的美容道具, 贵得 离谱, 但是没办法, 女孩都喜欢这些 嘛,我不给她买成么?"

"我汗,那你完了,随心寓所里都是没什么特长的奸商,估计你的 钱都被他们骗去了。"

"当然,我还有一个原因是,为了获得那些特殊的魅力道具,我曾 经单独外出冒险,结果被大恶魔打了回来,痛失 100 多点勇气,到现在 还没恢复过来,高级别的比赛也是无法参加了,而且即使参加了,如果 失利还会降勇气……"

"看来,一夜之间功成名就真的只是个梦啊!我还是慢慢一步一 个脚印吧。"

"其实,仅仅只拿几个艺术之都年度人气偶像奖,并不算是什么 功成名就,有时候还要看机遇。"苏微结束授课时,这样对游骑儿说。

### 一位成功的经纪人

在艺术之都的名人堂里,排在第一位的人叫刘佰百,他目前经营 着一家影视公司、一家网络公司和一所职业学校,并在各地拥有不同 的特殊道具专营店,固定资产上千亿。他的成功在于其旗下影视公司 的近百位当红明星,都是演艺界的奇才,每年选送新新人类大奖、动感 城人气偶像大奖,都有他的人获奖。而为了能全面了解他的发家致富 之道,家游小编对他进行了采访。

"请问,你是怎么白手起家的?"

"其实我不能算白手起家,我们是一个公会,整整30多人,一起 进入游戏的。也算是对这个游戏摸得比较熟了吧,大家一上来就把资 金集中,全力培养出了几个优秀人才,然后一路参加比赛赢取奖金,积 累了很多道具和金钱。而我呢自然不是当名人的料,特点属性都比较 平均,所以就没跟他们掺和着搞什么比赛,我就一路冒险、打工、打工、 冒险,在随心公寓开了第一家道具专卖店,高价兜售特殊道具。当然, 所有城市都可以开商店或办公司,但我之所以选则随心公寓,是因为 这里的人大多不是明星艺术家的料,很多人也需要使用道具来提高自 己的属性特长,所以,哪里有市场需要哪里就会出现奸商喽。"

"光靠倒卖特殊道具发财,似乎也发不了什么大财吧?那你是怎 么开起影视公司的? "



"我一个人开小铺当然是不行的,但是别忘了,我们是 个公会。 尽管一开始我们的人才不多,但是投资方向正确,后面的事就好办了。 首先我在公会里找了10个音乐影视方面比较有天分的人,重点培养, 主攻动感城和斗秀场的专业组比赛项目,赢得高级道具成批兜售,少 量留做比赛用途,基本上用卖道具的钱就可以抵消高额报名费用了。 收支平衡。然后我雇了几个人,专门负责冒险打宝,每天打出的魅力药 都用在那几个明星身上,给他们提升个人能力,这样他们的赛事多,赢 的道具也多,于是我就搞垄断,一些特殊道具就我这店里有,别处没卖 的。利用这个方法,我用了一段时间存起了一大笔钱。之后,我找了个 文武全才,开了一家网络公司。这可是宣传的前沿呀,要知道我的这班 明星,都是被我用八卦、花边一类的新闻,炒起来的。他们火了,自然我 也就发了,每天请他们参加综艺节目或拍摄广告的帖子不断,当然每 笔我都是赚。渐渐的,我培养的这几个人就成名了,特别是在动感城和 斗秀场这两个地方,大部分的综艺节目和比赛都是我的人占据前几名 的位子。"

"你这样搞,那其他人不是没有出头之日了?"

"不会呀,想出头你只要有钱买我的道具就行了,还有人有特别高 的天赋,特长值超标,那我就没话说了。不过基本上,我一看到这样的 人才,我就忍不住花重金出高级道具去挖他,加入我们的公会。后来我 还开了一所学校,专门寻找天赋异常的人才,吸收进来,重点培养。相 信谁都不想过穷日子,初期起步之艰难大家心里都有数,所以我的策 略基本上都很泰效,没有人不愿意跟着我,算称我为大哥的。"

"倒,黑社会呀! 你难道就没有遇到什么不如意的地方么?"

"要说不如意,哎,这个影视公司真是让我头疼啊,当初看到旗下 艺人已经发展近百人了,我就想干脆开家影视公司,自己做综艺节目 自己拍广告吧,岂料投入一下子就变大了,加上我天赋比较低,关于节 目制作方面的工作实在不在行,哎,当初就应该找个文化人来代理这 件事……不过,现在游戏里的能人多了,开影视公司的也有不少,我现 在考虑把学校里的尖子生,卖给这些公司,我收点过户费什么的……"

"暴汗,人口贩子啊! 这游戏果然不一般……"■



# #RPG 网游名录

#### 足球经理在线

英文名称:ManagerZone 游戏类型:网络经营策略 出品公司:Managerzone 国内运营:新大陆

上市状况:公测中

原型是广受欢迎的"足球经 理"类游戏。玩家经营自己的俱乐部,包括整 修球场、购买球员、制定战术、进行比赛等。在转化 为 Online 模式后,俱乐部之间的对抗性更强了。 在线上与其他玩家踢出责,让自己的球队劲级,自 然要比战胜 AI 更刺激。球员俱乐部资料都是虚构 的,没有真实资料导入算是一个遗憾。不过,既然 是网游,也总不可能人人都有一支梦之队吧!

#### 室闭竞技场

英文名称:Legion Arena THE WORLD THE 出品公司: Slitherine Soft 南内运营---

上市状况:2005.2 国外上市

在(军团竞技场)里,玩家树 演古罗马时期的军官,指挥自己的部队与各 种帝国的敌人作战,或者相互之间 PK, 获取功 勋,提高排名。与 MMORPG 里玩家孤身战斗不 同,这里的战斗都是以大规模军队对抗的形式来 表现的,类似于 RTS。游戏对新手免费,如果玩家 试玩后觉得不错,也积攒了一点功勋,那么可以 选择付月费继续征战下去。

#### 星际 Online

英文名称: Planet Side **工具集型 网络语介配**图 出品公司:索尼在线 國内运营:上海坤迈 上市状况:公测中

早在 C&C 横行一时的年代。 就有将玩家配置为不同的兵种,然后在 同一个战场上协同作战的游戏(命令与征服: 莘 存者)问世,后来,"战地"(Battle Field)系列 将该模式完善化 3D 化,获得了巨大成功。而《星 际 Online ) 才最终在网络上实现了这种群体作 战的模式,将游戏空间扩展到无限,圆了许多玩 家自 C&C 时代以来的一个梦。

## 飚车 Online

英文名称:CTRocer THE RESIDENCE 出品公司:Hyundai Digitc ALCO A SALES 上市状况:内测中

在这个完全按照现实世界起心 构筑的赛车都市里,玩家可以很容易的找到 懸意一起要上一程的对手,(NET Online) 打破 了"赛车游戏无法实现所有玩家同时在线"的固 育观念,成为一款真正意义上的大型网络赛车游 戏。比较遗憾的是,游戏里的虚拟都市是汉城,相 信如果能够在北京、广播或者其他中国玩家熟悉 的城市里飞驰,那么(飚车 Online)会更成功。

#### 海盗世界

英文名称: World of Pirates THE RESIDENT 出品公司:WOP-Devieum

上市状况:未知

从表面上看, 它与目前火 热运行中的《航海世纪》和大家热切企 盼中的(大航海时代 Online)相似,同样包括了 航海、海战、贸易等元素。不过,事实上《海路世 界》更偏重策略成分,玩家对于港口、城市的经 营活动和商业往来在游戏里非常重要,这使得它 看上去更像《海商王》一类的肌海经营类游戏。

#### 西泉醛

上市状况: 内测中

100年至 可吸收证明 出品公司:O2-MEDIA THE RESERVE

《初乐团》让人根記了曾经 风靡一时的跳舞机,自跳舞机以后,类似 的游戏(例如《太鼓达人》)虽然也常有问世,不 过却也再难掀起巨大的流行风潮。对于(劲乐 团)来说,好奇的玩家会在第一时间被它另类的 游戏方式吸引,但热情恐难持续很久。所以,与最 新流行音乐的紧密结合才是它吸引玩家的最大 法宝,不断出现的新歌就是它无限更新的宝库。

#### 排战时刻

文字标: Time of Defionce DIXED DARRING 出品公司: Nicely Crafted

上市状况: 2004.9.8.国外上市

游戏所构筑的庞大太空世 界令人惊叹,它由数以干计的星球组成, 玩家在其中经营领地,组织宇宙舰队,进行探索 和战争。世界的广袤也使得玩家之间战争的频率 不会太高,你不会像在单机版里 RTS 里那样一 夕数惊。为了适应网络即时策略的特殊性,游戏 设计了强大的 AI 辅助系统、使玩家在下线时, 无 人照看的领地仍然可以尽可能的自卫。

#### 遺产在线

英文名称:Legacy Online 辦戏类型: 网络经营策略 出品公司: Oceanus Comm

上市状况: 2003.6.16 国外上市

在一个虚拟世界里经营你 的企业,当然,你要利这个世界里的其他 企业家(玩家)发生互动。不过,玩家之间的竞争 远不像 MMORPG 里那样激烈。你可以悠哉悠 哉的玩这款游戏,而不必担心对手一夜之间把你 弄到破产。玩家即使下线,他在虚拟世界里的企 14仍然会正常运转。所以,只要制定好经营方针, 说不定一觉醒来,你就成陈天桥了。

#### 三国蟹 Online

游戏类型:网络策略 出品公司:皓宇互动 THE RESERVE 上市状况:公测中

(三国策 Online)体现了光荣版 "三国志"的游戏精髓,最大程度的突出了游 戏名称中的"策"字。不过,本作还不是真正意义的 大型多人战略,并没有达成整个服务器里每个玩 家之间的互动, 战争仍然是有限的几个人建立战 局,然后在其中对战的"开房间"的模式。从目前的 技术条件来看,一款 SLG 想要实现大型的多人游

戏模式,几乎是 "MISSION IMPOSSIBLE"。

#### 高尔夫在线

英文名称: Shot Online 的戏类型:网络运动 出品公司: Game & Game

上市状况: 2004.10.25 国外上市

一款针对成人玩家开发的 在线高尔夫运动游戏,力图在网上模拟

一个真实的、可以尽情享受高尔夫乐趣的虚拟世 界。人物造型、比赛场地、游戏系统设计都贴近现 一你也许能在其中找到自己去过的球场。同 时,游戏运营商还与高尔夫运动的相关企业联 手,开展穹传活动,争取让游戏玩家以外的其他 高尔夫爱好者也进入到游戏中来。

#### 模拟人生在线

数文名称・Sims Oline 前戏类型·网络养成 出品公司:Maxis

虽然当初「好所有人都ムなど 网上玩《模拟人生》是一个绝妙的好主意,可 事实正好相反。游戏没有突出玩家的线上交流功 能,而是延续了单机版的弊病,让你每天为了照 顾自己的吃腸拉撒而疲于奔命。显然,在一会内 急,一会饥肠辘辘的情况下,你是不会有心情去 和别的玩家闲扯的 《模拟人生在线》是 个 天才级创意带来的笨伯级作品。







顶是蔚蓝的天空。脚下是碧绿的草地。然 而这不是美丽 只有当温暖的风真正吹 过我的心上。我想我脸上的忧郁才会慢 慢散去。剩下的才是发自心底的微笑。"

步兵弗从兵营里走出来,时间是下午一点,阳 光有些刺眼。

弗就这样到来了, 悄无声息。他找到一块阴凉 的草地, 坐在上面看不远处奔忙的人群。或许是阳 光落到了他的脸上, 或许是寂寞了太久, 他起身后 退了几步, 就这样撞到了一个扛着木头的人。 弗福 男了一下, 木头敞落, 那个人倒在地上。

"对不起",两个人同时开口,于是就笑了。弗 伸出手,轻轻地拉他起来,两个人一起去捡散落的 木头, 木头歪歪扭扭, 长短不一。那个人的脸有点 微蛇, 扭头去看起伏的青草, 弗微笑着将木头 遗给他。 道谢之后, 他匆匆走了, 清晰的影子从青 草上滑过, 边缘却支离破碎。

就这样, 弗认识了这个叫 R 的人。在后来的日 子里, 弗常常坐在那块草地上, 看高大的树木被 R 和他的伙伴们伐倒。除了斧头落在上面的声音, 就 只有微风从身边流过的沙沙, 弗却一直找不到风 的方向。

在后来,圣骑士出来了,战争就开始了。

"藏身在树丛的时候,连我都不能确定自己的存在。我喜欢这种感觉,因为只有这样才能不受到伤害。"

弗看过自己身边的花草,一模一样。这个世界 只有这样的花草,弗失望地叹了口气,转头看着前 方不远处的小路。夕阳的光芒穿过刺丛、落在地上 已是一片楹稿。小路上走来了几个矮矮的身影,那 旅是敌人。圣骑上发出了预备的信号,弗和别人 样,轻轻抽出长剑,聆听剑刃从剑躺中划过的声音,悠远而又清脆。唯一不同的是,弗的剑握在右 手,"我的右手力气大",如果有人问起,弗打算这 么回答。然而从始至终,都没有人图意过这个异样 的性后

弗听见他们踩在草丛上的声音,踩在泥土上 的声音,踩在石头上的声音,就是没有听见自己的 心锅。弗平静地整了整头盔,一股清凉的风吹进 来,带来战斗前的最后一点舒畅。

弓箭手走过了弗的面前, 闪光的盔甲轻轻的 颤动, 阳光也若有若无, 圣骑士出现在她们的前 方,她们在同一时刻停下,抽箭,搭弓,瞄准。夕阳 下她们的影子惊人地一致, 树林里掩去了一切声响, 只有风声低低流过。

弗趁机接近了她们,直到近在咫尺才被发现。 一个弓箭手平稳地转过身,送出了手中的箭。弗只 听到了呼呼的风声,感受到盾牌的震动,至于弓箭 接触盾牌时那清脆的响声,则是在很久以后才想 起的。

弗冲刺了她的面前。右手的剑庙高举起。这时 排才看见她扬起的脸。夕阳照在上面,但却毫无表情。在长剑劈下的时候。弗有一点困趣。她为什么 不逃呢?然后就是喷涌而出的鲜血,一点一点的溅 上了盔甲。后牌。她指往受伤的肩膀,悄悄地后退 了。弗再一次看到她,就是搬迎的时候,她拉起长 号,长长的弓身闪烁着忧郁的光。

弗跟随着别人撤离了战场,敌人也不再追赶。 在几乎看不见那片树林的地方,弗听见一支箭破 空而来。尖厉的声音持续了好久,才穿透盔甲,钉入肩头。弗不知道为什么它会飞行那么久,也不知道自己为什么没有回避。那支箭在片刻之后就消失了,从始至终没有疼痛,没有感觉。血慢慢的流下来,弗知道,但没有看它,它就像那消失的箭,大概也不管真正存在。

"这世上总有些东西不会改变,比如城堡上的旗帜。然而变化着的东西还是太多,想起来的时候。往往只剩下了怀念。"

城晚上飘扬着小小的旗帜,这个弗早就知道了。然而那旗帜的方向始终不变,却是 R 告诉他的。这时,晚风吹过小河,水中的繁星加入萤火中的队伍,光芒一下扩大了好多。R 就这样看着小河,说他厌倦了日复一日的劳作,想看看外面的世界。他还说实在寂寞的时候,他就看着那旗子,想象站在那里能看到的美照风景,那样一天就过去了。这些,弗只是微笑着倾听,并不打断 R 的短想。

出征的大军列队在河对岸的远方,风悄悄吹 过他们的殷庞,无论是人类,矮人还是精灵,都用 手抚过额前的头发,面带微笑,默不做声。出发的 时候,弗又看了一眼夜色中的旗帜,朦朦胧胧的, 但的碗是那个方向。

圣骑上走在最前列,沉着冷静,英明神武。他 就是战无不胜的象征,他的信念给每个人盔甲镀 上了荣耀的辉光。弗仰面群星璀璨的夜空,也许那 些星星上都没有征战,它们因此而寂寞。

"我们是一定会胜利的吧?"战斗开始前,步 兵弗在黑暗中悄悄地问别人,每个人都沉默不答。



"死亡其实并不遥远,不经意间就会来到 我们面前。而我们毫无办法、只有逃避。然而天下 那么大, 却始终没有逃避的地方 "

敌人洞悉了他们的意图, 他们落入了敌人的 圈套。黑暗中死神来往穿梭,带走了鲜活的生命, 为俗世留下需要埋葬的尸体。

起初, 圣骑士还带领他们目战日退。弗从前线 来到了后面,抵挡如雨的箭矢。牧师一面治疗,一 面在火枪手的掩护下徐徐后退。

当夜最深的时候,他们退入了丛林深处。没有 丝毫预兆的,一棵古树的巨大手掌击碎了弗的盾 牌、随之而来的飞扬的树枝也瓦解了人类的抵抗。 弗飞出好玩,跌在地上,当他睁开眼睛的时候,看 见了头顶纷纷滑落的流星。听见了敌人的脚步,却 看不见即将到来的死神。拔出了剑,却不知道应该 面对哪个方向的攻击。于是绝望带走了沉着,恐惧 抹去了冷静,不知道有多少人倒在了无尽的黑夜 中,他们本来是可以生还的,本来。

在弗逃命的路上,有几次停下了脚步。或者是 踩到了刚刚倒下的尸体,或者是听见了低沉的呻 吟。有一次, 弗几乎忍不住要冲上前去, 但拔出的 创, 却又无力地垂下。

那是一个躲在角落里的牧师, 他在给一个步 兵疗伤。 金色的光芒在无尽的黑夜中上升, 旋转着 散去。很久之后, 弗依然能回忆起这黑夜中的闪 光,他给它赋予了更多的活义,那就是生的希望。 敌人发现了他们,那个步兵很快倒下了,没有痛 苦。然而当月刃落在牧师身上时,却有金色的光芒 升起。每一次月刃的旋转,就是一片光芒的起落。 弗远远的看着,心中充满了绝壁:随着光芒的闪 烁,伤口愈合:随着月刃的划过,再次流出红色的 血, 金色的光芒在黑夜中一起一落, 持续了许久, 然后,被生生掐断。

弗的右手受了重伤,他把剑交到左手。左手持 创的弗博索了许久,终于逃离战场。看到城堡的时 候正是黎明, 然后就是血色的太阳越过了不变的 旗帜, 去照亮如血的天空。

"我所为之奋斗的世界,究竟是什么样子,可 能我一生都不会知道。然而当我面对广阔的蓝天, 飘渺的白云时, 却感到一种莫名的舒畅。 那么纵然 我不去奋斗,也有一样的蓝天。

R在弗的身边坐下,告诉他昨晚的战斗只有 极少数人生还。鸟儿在枝头歌唱,R的语气一如既 往,但弗还是听出了平静里压抑着的悲愤。说完 R 奉命去修建一个新的哨塔,弗看见他的身影混入 人群,转眼伸无法辨识。

阳光依旧灿烂, 弗觉得昨晚的一切都像一场 梦。并没有夜幕下的屠杀,并没有夜空中跃动的光 芒。然而那些人又哪夫了呢? 然而"英明神武"的 圣骑士又哪去了呢? 弗无法回答, 他只好扭头去看 R 的哨塔。R 站在哨塔的顶端, 专心致志。他仔细的 工作着,仿佛正在雕刻一件传世的艺术珍品,而不 是杀人的武器。

敌人没有主动进攻,人类有了喘息的时间。复 活的圣骑士带人去偷袭敌人的后方, 弗的伤没有 痊愈,于是留了下来。

又到了下午, 弗坐在那块草地上, R 在他面前 修建一个农场。弗看着农场一点一点地诞生,R始 终沉默,一言不发。夕阳拖长了农场的影子,R的工 作使它更长了一些。圣骑士回来的时候,R还没有 完成,但他依然听见了圣骑士热情洋溢的演讲。

圣骑士在人群中大声官布,他们获得了一个 胜利。他说他们偷袭了敌人的部队,杀光了全部弓 箭手。他还说这个胜利来自于每个人的努力。于是 掌声雷动, 弗看见好多盈眶的热泪, R 依然站着, 用 手中小小的铁锤敲打着一块又一块木板。弗想起 那个毫无表情的弓箭手, 想象她倒在地上面朝蓝 色的天空。弗知道自己的结局也是那样的,没什么 遗憾,只是R可能会伤心。想到这里,弗又去看R,R 却已经完成了他的工作,从欢呼的人群中穿过,夕 阳把他的影拖得好长好长。

"站在最高外,即使能看到最美的风景,也无 法避免的会看到世界的尽头。所以我宁愿这样想 象,而不去看那注定存在的尽头。"

弗从梦中醒来,又一次听见相同的惨叫。他站 起身,就看见了火光冲天的城堡。他想到了 R, 他怕 R 成为那些倒在地上的尸体。于是拿起剑与盾毫不 迟疑的冲入战场。

敌人已经突破了外围的防御,圣骑士带领人 类在城堡周围作最后的抵抗。弗不知道自己是如 何找到R的,当时那个箭塔已经濒临倒塌,R正和 群工人奋力抢修,不时地有人倒在地上。

"R.我来了!"弗用盾牌挡住了飞来的标枪, 冲到了R身旁。R回头看了弗一眼,脸上除了疲惫, 还有一丝欣喜。"谢谢你,弗"R说,然后扛起一块 木板,钉在了箭塔脆弱的外壁上。弗举起盾牌,慢 慢地前进,他想为R争取一点时间。一个女猎手冲 到了弗的面前,在弗的身上留下两道深深的伤口, 然后被箭塔射中,倒在地上。然后是弓弦放松的声 音, 密集的箭雨穿透了弗的盾牌, 钉入了弗的手 上。弗依旧站在那里,他知道如果自己倒下了,紧 接着就会是 R。在他最后一次回头时, 他看见 R 把 一根又一根的木头钉在箭塔上,那些木头牢牢地 抓住了箭塔,就像抓住了人的生命。

弗跪下了,他的盾牌已经不能保护他自己了, 两个女猎手慢慢的来到他面前,一左一右。弗的右 手握着长剑,刺中了左面敌人的咽喉,然后弗重重 地倒下,他想起那个倒在地上的弓箭手,她也是光 荣战死的,弗想。

然后,他听见了"叮当、叮当"的钟声。要是平 时,一只鸟的歌唱就能盖过它,而现在,坚决而低 沉的钟声超过了战场上的一切喧嚣, 一切咆哮。 "叮当、叮当", 弗想 R 终于也要战斗了, 他就这么 躺着,仰望等待日出的天空。

在单薄的民兵冲向敌人的那一刻,人群中爆 发出压抑已久的呐喊。初升的朝阳把光芒投射在 这洪流上,它仿佛一支金色的箭,要冲破世间的一 切阻拦,一切障碍。

"我们就算死了,也没有人记得。记忆中没有的 人,便没有了存在。我们痛哭,我们吶喊,又有谁知道? 我们奋战,我们牺牲,又有谁能告诉我们,为什么?"

之后,发生了很多战斗。这些战斗弗都参加 了,于是少了很多和 R 交谈的机会。



## **X** Muliteraturer

·次战斗, 圣骑士阵亡在战场上。和往常一样, 弗坐在那块草坪上, 这次 R 坐在他身旁。

"你说,我们会死吗?"R 问弗。这时人类的 金矿已经枯竭,R 和几个人奉命寻找新的金矿。 出发前的傍晚,R 和弗最后一次交谈。

"你说,我们会死吗?"R 问弗,夕阳停在城堡的顶端,那旗子一如既往地飘扬。

"你说,我们会死吗?"R 问弗,金色的光芒 酒在草地上,每一根草都投下清晰的影,清晰但 却溺不可及。

"……也许吧"弗犹豫许久,终于把那个牧师的死告诉了R。

"那我们……那我们死了以后……"

"会慢慢消失。"弗想找几句安慰的话,但阳 光是那样刺眼,他不得不转过脸、"每个人都是 这样,除了那个不死的圣骑士"

R. 的目光垂了下来, 脚下的草随着他的呼吸起伏, 仿佛没有重量

"我们消失了……就没有人记得我们。"

"就连我们是否来过,都不会有人知道。"弗 猛地拔出 ·棵小草,攥在手心

"那我们……为什么要来。"

"你说呢?"弗把手中的草用力抛出,那棵小草在空中数次改变方向,终于又回到了弗的身旁。

然后 R. 就走了,临行时间头向弗摔手,阴 光落在他脸上,有漂亮的闪光。弗想 R. 一定还 会再间头,去看城堡上不变的旗帜。然而直到最 后,R 都没有间头。他或许沉浸在运行的兴奋中 了,弗想,他终于可以看见外面的世界了

#### "我们就像广袤的草原上一株无名的小草, 当人们赞美草原的时候,并不在意我们的辛劳。"

弗站在山坡上,看人类最后的部队集结,看 太阳最后一次升起。圣骑士的表情依旧严肃,他 大概只有这一种表情吧,弗组,然后弗疏看见了 个凄凉的圣骑士,虽然只有侧身的形象,但在 阳光的笼罩下, 凄凉依旧是凌凉。弗又想起了 R. 不知道他是否平安到达。

不过,这些都不重要了。最后的决战即将开始,结局终于到来了

人类的部队排着整齐的队伍冲下山坡。那 些场制的往上,是否被清晨的微风吹散? 弗问自 己,当然没有答案。火枪手的齐射,骑士战马的 嘛鸣,碳法者沉着的脚步,都是那样匆匆。匆匆 而来,匆匆而去。然后,太阳升起,轮到了弗。

弗倒在战场上,原本是绿色的卓地被生与死 的人践游成红色的泥沼。地上的尸体慢慢消失、 弗想起初次见到 R 时的蓝天绿草,还有散落其 间的木头,重重扭扭,长短不一。弗想 R 一定已 经死了,在一个冰冷的角落倒下,慢慢消失

弗挣扎着站起来,看着包围他的敌人。他们无一例外的沉默,只有清晨的风从他们中间穿过, 支标枪贯穿了弗的身体,没有感觉,没有疼痛。弗倒 下时看到了蓝色的天空,想起了R的话:

"城堡上的旗子,为什么总朝着一个方向?"■





长好 妖塔的底层,血池的水总是散发出宽 异的味道,那种有些粘稠的液体,伴随 着暗红的色泽,缓缓流动。这一切让他 觉得非常之快意。

镇狱明王。在这里,他就是世界的主宰,他 掌握着这些妖类的生死。只要他一句话,只要他 徽徽 拍手, 琼将有成山成海的妖怪互相残杀, 脏脏的鲜血流入这血池之中, 低贱的身躯在这 血池之中渐渐腐烂——这样的景象让他有说不 出的体套。

他厌恶妖类,那些下贱的生物,根本就不应 该出现在这世间——不,它们存在的惟一意义, 就是被砍杀,然后,它们的头颅将作为一种功 绩,成为他在神界平步青云的垫脚石。

可恶1 凭借他假造魔界之门大肆杀妖的功绩,早就应该在神界获得尊贵不凡的地位!可那姓"南宫"的小子,还有那一帮多管闲事的家伙从中作梗,害得他竟然沦落到成为镇守锁妖塔的破牵!

"该死的半妖小子1"他如此咒骂道,心中 的怒火使得他的面目更加狰狞。作为镇狱明王 的他,早已失去了墨当年人类的清秀外貌,而变 化为金刚的外形,罗刹的面孔,威严而凶狠。

远处传来了一声悲鸣,随后是各处响起低低的吼叫。他知道,那是妖怪们互相撕食所发出的争斗声音。那种凄然的惨叫让他的怒火平息了一点,"哼! 愚蠢的东西! 只不过躺它们说'吞食九十九个人类或是一千个妖怪就可以逃离这个地方',没想到这些下贱货色竟然蠢到相信! 哈哈!"

他想在曆边浮出一丝嘲讽的笑,然而,作为 镇辣神明而拥有罗刹面容的他,是不允许有笑 容的。嘴角竟是僵硬得无法扯动,如今的他连讽 朝的表情都无法做出来,那顽固的肌肉维系着 一成不变的威严表情。

又一声悲鸣让他更加得意。他甚至没有劝一下身形,仅仅是凭一句话,就让无数妖类自相 残杀。对于这一点,他甚至不得不佩服自己的睿智。就如同当年伪造魔界之门的计策一样,利用 流言让妖类心甘情愿走向坟墓。每每看见它们嚎叫者,施 化妖水腐蚀、全身溃烂,每每看见它们嚎叫者,施 艺的在地上翻滚。每每看见它们碌略的眼神,他 意辣觉得自己的伟大,愈加佩服自己的睿智。



"你卑鄙!"一个尖锐的女声打断了他的自 我陶醉。他这才想起这锁妖塔底层,不久前新囚 禁了一条半人半蛇的女妖。

"卑鄙?卑鄙是什么?"他斜眼院视被锁在 柱子上的女妖,"我不过是依天条行事,何来 '卑鄙'之说?"

"依天条行事?那么试问,哪一条的天庭律法规 定妖类非死不可?"被锁在柱子上的红发女蛇妖声 音虽因虚弱而有所降低, 可话语中咄咄逼人的气势 却没有减弱半分。"哪条天规说妖怪就不能活?我只 听说杀生有罪,难道妖怪就不是生灵了吗?"

他呆了一呆,然而立即扬起手,结结实实地扇了 那女妖一巴掌,怒道:"贱人!你懂什么?你们妖类生来 就是 下贱货色,连畜生都不如,算得上什么生灵?!你们 生来就是被砍的命! 贱人! 竟敢和神明顶嘴! "

"呸,"那女妖朝他吐出一口鲜血;"什么神 明?什么仙人?说穿了不过是杀人的恶徒!妖怎么 了? 妖就不能好好生活?! 你这种卑鄙小人可以修 成正果,天帝都瞎了眼!"

他再度愣住,可扬起的巴掌却始终没有再落 下。他如今是神,从前却是人。只是,他自己究竟是 如何修成正果的,为何连他自己都记不得了呢?

那……似乎是一段相当漫长的往事了。脑中 闪现过几个身影, 却始终抓不住。殊明, 那时候的 他还被人叫做"殊明"。在什么地方,似乎有人一 直这么呼唤他,语气却越来越暗淡……



"灵儿!"伴随着男子的呼唤。女蛇妖已被救 下塔柱。

不好!一时失神,连有人跑进了锁妖塔底层都 没有发觉。他暗敛心神,看清了闯入的一男一女: 他们似乎是女蛇妖的同伴。为何人类总爱与妖怪 纠缠不消呢?姓"南宫"的小子那一伙是这样,这 些人也是这样!

"大胆狂徒!" 他怒瞪双眼,向那男女呵斥 道:"竟然私纵妖犯,饶不得!"

那少年一把将女蛇妖护在身后,挺身上前: "灵儿犯了什么罪?你们要如此迫害于她!"

"愚蠢!"他在心中暗骂人类之不可理喻: "妖魔岂能与人类为伍?那小子竟然还敢为它犯 了什么罪?"他拿出作为镇狱明王的威严,道: "此蛇女具有极可怕的妖力潜能。如不将之铲 除,一旦任其觉醒,必将危祸人间!"

面对他的义正词严, 那少年露出了不屑的神 情:"是妖怪又怎么样?她又不曾害过人!"

"哼! 幼虎虽温驯,谁敢保证将来不会成为 头吃人的猛虎?我既受命镇守此塔,斩除魔族祸根 乃我职责天命所在,绝不容情!"

"放屁!"少年怒道,抽出背后的长剑:"神又 怎么样? 生了六只手、三只眼睛,一副嘴脸比妖怪 更像妖怪! 灵儿天生灵力高强, 是她的福气, 你们 嫉妒什么?你呢?你不也是法力无边吗?怎么不先 杀掉你自己?"

无知愚民! 他是镇狱明 E, 是神, 岂能和这下 贱的妖类相提并论?"我乃仙界之神明,不同于这 般下等山精水怪。汝等回头是岸,莫于妖魔为伍而 逆天行事! 否则一并打入炼狱之中,受永世劫火之 苦! 觉悟吧! "

恶战开始了,他的身体本能的在和三人打斗, 然而,脑海中却始终浮现着那少年的话:什么神明? 生了六只手、三只眼睛,一副嘴脸比妖怪更像妖怪!

比妖怪更像妖怪……生了六只手、三只眼睛 ……如今, 他这副身躯, 究竟是神还是妖呢?

罗刹的外表,三只眼睛统一的怒视,露出凶狠 的神色。六只手臂,全是金刚不坏之身。最可怕的 是,他竟然面部僵硬,除了怒容还是怒容,不能眨 眼, 也不会微笑, 甚至连牵动一下嘴角都不成。

这是神,还是妖呢?

"纳命来!"那少年冲上来一剑刺出,另一女 子丢出 把铜钱作为利器砸来, 女蛇妖正要施展 狂雷之术,却在刹那间停住了,只是看着他。

"那是在怜悯吗?喂,小妖精,不要用这种眼 神看我啊!"他心里呼喊道,那种眼神,仿佛是觉 得身为神明的他反倒不如常人与妖类坚强,仿佛 是觉得身为神明的他才是最需要怜悯的一样。

罢了!无缘由的挫败感突然涌上心头,让他不 由地失了斗志。他隐去了自己的身形,带着一身创 伤却没痛觉的身体隐去。



当神仙真好,都不会觉得痛。

脑中突然闪现出这样一句话,语气稚嫩,完全 不符合镇狱明王的威严。不对,那不是镇狱明王该说 的话,那是一个幼小的、无能的殊明,一个经常被人 欺负的,常常被人打到爬不起来的殊明所说的 ……

想起来了,他是如何修成正果的。那是一个经 常被人欺负的小孩,揣着"神明一定不会觉得痛" 的信念上了蜀山。日子一天天过去,这个新来的师 弟熬成了师兄,被人欺负的孩子已变得足够坚强, 强到不会被人欺负了。然而,他并不满足,他希望 自己能够更强,能够拥有足够的权力,权力大到可 以随意欺负别人。是了,掌门是他的目标。可是,身 为俗家弟子并已成亲的他,是不能当蜀山掌门的, 所以他将一腔恼火都发泄到了自己的妻子身上。

"殊明,殊明",那个会轻轻呼唤他的名字的 妻子,渐渐在他的冷言冷语的讽刺下变得不说话 了。终于有一天,当他诋毁她与大师兄清冷有染的 时候,她悬梁自尽。可那时的他,竟然并不觉得有 些许悲伤,反而觉得障碍已经不在,可以名正言顺 地就任掌门了。

然而,那时的他道行还不够,于是他便以公布 那莫须有的丑事为筹码,威胁师兄清冷受他摆布。 他逼迫清冷师兄偷出蜀山法宝五灵轮修行,然后 自己则偷练一种能窃取他人道行的法术,逐渐将 清冷师兄辛苦修行所得来的道行转到自己身上。

终于有 天, 他凭借着偷来的道行成仙了, 受 人欺负的小孩殊明成了法力无边的仙人殊明。然而, 他还不满足,为了巩固自己的威信和声望,他揭发了 清冷师兄偷用五灵轮的事件,使清冷成为了蜀山弃 徒。而他自己,则成为受蜀山上下景仰的卫道士。

想起来了……原来……他是这样修成正果 的啊。逼死发妻,背叛兄弟……他想在唇边勾勒出 一丝苦笑,然而,僵硬的面部肌肉使他连这个最简 单的动作都无法完成。

是了,他现在是镇狱明王,是神明,并非当年的 殊明了。成为镇狱明王孤寂这许多年的他,早已成 为罗刹面孔金刚之身,不再是当年那个受人欺负的 殊明, 也不再是那个面对发妻之死冷笑的殊明, 更 不再是那个在飞仙的 瞬仰天大笑的殊明了……



"什么神明?生了六只手,三只眼睛,一副嘴 脸比妖怪更像妖怪! "

为什么他又想起了这句话呢? 他可是镇狱明 干啊! 镇守这锁妖塔的至高无上的神明!

"说穿了不过是个狱卒罢了!"耳边响起许多 年前,那个叫"南宫"的小子所说的话。

"呵……呵呵……哈……哈哈……"声音在 笑,可是僵硬的肌肉带来一尘不变的罗刹面孔。凶 狠的神气与大笑相衬,显得一种说不出的狰狞:

"哈哈!南宫煌,你说错了!我不是狱卒,我也 不是镇狱明王! 镇狱的神早已变成了被锁之妖了 啊! 哈哈! 我悟了! 我终于悟了! 哈哈! "

牛硬的笑声在阴冷的锁妖塔里回荡,引得血池 的水不住翻滚。就在此时,大地突然颤抖起来,砖瓦 石块纷纷摔下地。他突然意识到,是女蛇妖和他的 同伴打碎了七根盘龙柱,锁妖塔就妖这么崩塌了。

"塌得好!塌得好啊!我也来助一臂之力,哈 哈!"他一边拼命咧开自己的嘴角。想要牵动那在 漫长的时光中偏硬了的面部肌肉,一边狂笑着-头箍向塔中承重的大柱----

轰鸣声在耳边响起,巨石砸在他的身上。埋葬 在尘土与碎石之下,他突然感觉到一丝异样:

"痛……竟然会……痛……"他难以置信的 试图睁大眼,可随后却又觉得闲顿不堪。那原本应 永远圆睁、不会闭合的眼,此时竟然被一种强烈的 倦意所躯使,竟是闲得再也无法张开。

"真……真好……死的是殊明……"他耳中 隐隐的听见有人在轻声叫着"殊明,殊明",声音 是那般轻柔熟悉……

"我是……殊明啊……"牵动着不再僵硬的 嘴角,他的脸上绽开一丝带着血色的笑容。■

## 爱上苏娟

文/孙雪铮

有人曾说, 仙剑二代里女主角的性格延续 了一代,七七好比灵儿,苏媚就是月如。我却不 以为然、七七自然及不得灵儿、而苏媚却远胜月 如。月如从小锦衣玉食, 慈父呵护, 无忧无虑的 她不懂得人间疾苦、养成了刁蛮、不体贴人的个 性,若不是后来幸遇良人,江湖历练,说不定最 后也就是一俗气的野蛮夫人。而苏媚,也许在她 很小的时候享受过慈母严父的关爱、可惜这美 好太短, 逍遥与月如二人打破了她平静的生活。 她目睹了双亲被害,她在江湖上孤零漂泊,看到 了太多,也承受了太多。可是这些凄惨的经历并 未磨灭苏媚的善良的本性,即便是杀父弑母的 仇恨。也没有蒙蔽她的心灵。狐母蛇父的她继承 了母亲的妩媚和父亲的灵动。却没有父亲的狠 辣和母亲的狡诈,她多疑,但不阴毒;她任性,但 不自私:她聪慧,但不奸诈。她经历过,她体会 过,她承受过。所以她知道忆如千里寻父时,可 以抱着那个套昧平生的小女孩泪流满面;她看 到蕴儿母亲被害时,会弃生死于不顾,怒斥厉凌 云、义正辞严到让那自命侠义的倔强女侠哑口 无言。这份真诚,那份勇气,又有几人堪比?

对于小虎, 虽然他最后与七七结得秦晋, 但在他心中,是否七七真的胜过苏媚?谁也不 知。就像七七最后对小虎说的:"我知道苏姑娘 在你心中的份量……"这份量有多重? 小虎他 能否理清? 多日的相处, 苏媚的美, 苏媚的真, 苏媚的爱早已在他心中深深烙印,即使是作为

> 青梅竹马的七七也无法将其 抹去。总感觉小虎面对苏沈 二女、就好比金世遗之于厉 胜男和谷之华,后者是为 众人称道的天缘佳偶,然

> > 爱却是那亦正亦 邪的妖女,可惜等 到他们感悟的时 候,一切都已太迟

则, 小虎心目中的所

苏媚最后化 身为狐,目送情郎 与别人俪影双双 而去、正应了那

难成双,愿汝永结秦晋好。"小虎游历江湖,想 再觅苏娴芳踪,可惜佳人已失人形,倔强如她, 断然不会再出现在故人面前,非不能,是不想。 花落花开潮涨潮落,少年英雄江湖老。也许几 百年后,小虎与七七都化作一抔黄土,苏媚可 以再修得人形, 那抹红衫或许会再现江湖, 帮 助那些孤善无依的孩子、惩治那些欺弱凌善的 恶徒。也许她回到杏花烟雨的江南,再遇到少 年豪杰,青年才俊,可是她会像李文秀一样对 自己说:"我该去哪里呢?江南有燕子,有桃花, 也有俊美的少年。江南的一切一切都是很好 的,可是我偏偏不喜欢! "只有在那无人的夜 里,她会慢慢回忆当年那些惊心动魄的故事。 咀嚼那份五味交杂的爱情、或许只有那一刻。 才是她真正喜欢的。

"名舛红颜芳踪渺 挥别郎君斯情愤。人妖殊途

伤心苏媚, 直到游戏结束, 她还是小虎嘴 里的"苏姑娘" 连"阿帽"之类亲昵些的称呼都 不曾听到 每闻小虎口出"七七""七七",她的 心痛只会加上一分。喜欢游戏中那个幽思版的 水龙吟配乐、淡淡的沉思夹杂一些涩涩的哀 怨,很符合苏娟的心境吧。

爱上苏媚,很多理由,却也没有理由。■

五四那几年,新文化运动轰轰烈烈。有几个 热血青年跑去一代大儒马谨彪先生家中,宣称 要批判腐朽空洞的八股文云云。马谦彪先生问 他们何谓八股文,青年甲答道那是茶毒性灵的 封建枷锁:再问何谓八股,青年乙答道那是禁锢 住思想的条条框框。马谨彪先生又问八股都是 哪八股,青年们却面面相觑,;又问何谓破题、起 讲、提比等,均一概不知。马谨彪先生后来慨叹 说,八股文批判自是应该,但若是不知其为何物 便大加鞭挞,就未免有些滑稽了。

讲这么个故事, 无非就是想阐明一个简单 的道理, 想批判什么东西, 自然要先得去了解 它, 否则就算批判的声势再如何浩大, 也是无的 放矢,全无力道可言。



# 拜托拿出点专 业精神来

时下对青少年上网成瘾的批评又抓动起了 一股热潮,很多学者专家纷纷撰文对广大青少 年沉迷网络——尤其是网游——的现象表示担 忧。对于网络、网游的负面影响,批判是必要的, 但也得批判的有点科学依据,要叫人信服才是。 就我目前看过的大部分批判网络成瘾网游危害 的立意来看, 很多作者对网络游戏和整个网络 的了解还停留在一个非常初级的地步。他们批 判所使用的逻辑武器是一个标准的三段论:网 络(网游)会让人沉迷,沉迷就会玩物丧志,于是 网络(网游)就是玩物丧志的。这一个三段论很 简单,而且放之四海皆准,将"网络(网游)"替换 成以往的"街机厅"、"录像厅"、"漫画"、"武侠小 说"、"言情小说"(再往前,到清朝,也许还有现 在已经转职成了"国粹"的京剧之流) ......诸如 此类,都完全说得通。换句话说,这些作者就象 开头那故事里弄不清楚何谓八股的新青年们 · 样,恍惚知道些网络(网游)的负面效应,但苦于 所知不多, 桡不到痒处, 只好放出些空泛话来; 所以通篇文章看似有理有节,实则全无重点,无

非是一些口号集合——绝对正确, 但又绝对没 用,以至于稍微涉及到深一点的层次,便说起外 行话来。

比如前几天看到过一篇讲青少年上网成瘾 的文章,里面对"网瘾者"十分担忧,作者开列了 一个"网瘾者"的行为列表,其中有玩网络游戏, 网络交友,网络色情---这些都还靠谱,但后面 又列出来一条"搜集信息",作者还解释说"搜索 信息"的意思就是"不能自制地在网上搜索、下 载无意义的资料,数据。"

我当时看到这里,一口热茶全喷到电脑上 了。稍微有些网络活动经验的人都能看出来,这 条纯粹是作者臆造而成的了。对网游上瘾的, 有;对聊天上瘾的人,有;可我确实从来没见过 对占狗和百度之类的东西上瘾的。且不说搜索、 下载是否会成为一种瘾,单就"无意义"这三个 字就很费思量。搜索本身就是一种寻找有意义 的东西的行为,我不知道这位作者"无意义的资 料、数据"是怎么定义的,也不知道这位作者又 是怎么知道这些东西对搜索者本身就是无意义 的:还是说作者自信站在道德的制高点上,可以 居高临下的裁判这些东西对你们是"有意义 的",那些东西对你们来说是"无意义的"?

总之。网络、网游的负面效应的确到了"不得 不说"的地步,不说就会影响到网络产业、网游产 业的健康发展,但在说之前,拿句著名的台词来 讲就是:"拜托还请拿出点专业精神来吧"。■

# 转载者死

文/诸萬小花

前几天网上出了件事 具体说来 就是某电 玩网站 A 公然剽窃其他网站的原创文章。本来 在网上转载篇文章并不是什么大事, 可是这次 此A网站居然将另一网站B的整站的几百篇 原创资料洗劫一空,集体搬走,这就明摆着是要 断了人家的活路。更令人发指的是,此次转载居 然连出处署名都没有, 而是赫然写著"网络收 集" B 网站的负责人当然与 A 网站进行了交 涉,因为文章下还冠冕堂皇地写着这么一句话: "本网站资料均为网络收集,如果侵犯了您的版 权,请立刻与我们联系,我们将删除相关内容"。 既然人家是无心之失,大家协商解决就好了,可 是得到的答复极其强硬,注明出处可以,删除根 本不可能。B 网站当然大怒,将其恶行传播于诸 大论坛,求天下诸公共讨之。这一公开不要紧, 纷纷前往 A 站的网友们居然神奇地发现此处不 仅有B站的全部资料。还有C站、D站、E站、F

站 …… 所有文章上都赫然标着网络收集。在协 商未果的状况下,各网站发表了《针对A站恶意 剽窃资料的联合声明》, 截至笔者写下此文时。 ·· 共長八家联合声讨。

笔者写这篇文章 并不是想讨论谁对谁错, 而是此次引发的论战中有一个非常值得注意 的话题。在B站声讨A站时,A站网友这样的 反击道,"你们的攻略都是玩着盗版游戏,下载 rom 写出来的, 你们自己都不尊重别人的知识

产权, 凭什么指责我 们?"气愤之余,仔细 想来,还颇有几分道 理。盗版猖獗在中国 是个老问题了,对于 从小玩盗版游戏长大 的中国玩家来说,保 护知识产权观念的淡 薄是必然的, 出现 A 站这样剽窃者也就成 了必然。而 B 站这样 被人剽窃后反而被指



为"喊喊捉贼"的,则更是必然中的悲哀了。

这种事情的结局是可想而知的, 声讨归声 讨 指击归指责 几乎没有人愿意为了这种事情 花钱费力请律师对簿公堂。即使有人这么做了, 一个A站倒下去、会有千百个A站站了起来。 在中国的国情下,这种事情绝大多数情况下无 法靠法律来制约, 而只能依靠个人道德上的自 律来制止。而对于知识产权观念簿弱的中国玩 家来说,这种自律事实上是一种奢望。于是我们 看到了原创文章的标题下面从空白到"严禁转 载"的愤怒,从"严禁转载"的愤怒到"转载请注 明出外"的无奈 再从"转载请注明出处"的无奈 到某 blog 所有文章下"转载不注明 id 和真实出 处者死无靠身之地!!!"的恶毒诅咒。然而,即使 是这样也没有阻止剽窃者的脚步,更有甚者,连 该诅咒也原封不动的转载了。

动刀者,刀下死。转载者,必被转载。如果所 有人都转载的话,就不会有原创。我想,不论文 章下怎么标注"转载者死",转载者是不会马上 死的,最先死掉的,是我们的网络原创精神,最 后才是被活活饿死的转载者。■

月梦寂沉沉,银霜茫茫: 玉魂飘散落,几多凄凉。 独步漫长宵,风过花凌; 遥望月空鸣,你在何方。

十年前, 当我为了考上满载理想的美院附 中而窝在一个不到5平米的房间里拼命画画 时,总觉得盗版唐朝乐队磁带里唱出的《月梦》 是那么的忧郁, 凄美, 就如同用每天省下的早 餐钱换来的在电脑室享受一小时的(仙剑奇侠 传》一样,让那时孤单寂寞的我攒齐了追求绘 画梦想的勇气,那是一种纯粹的心灵共鸣。

十年后, 当我每天迎接完这份带给我数 K 月薪的工作的挑战,回家光脚坐在地板上疲惫 不堪时, 打开 CD 机让整个房间飘荡着《月 梦》,或是用笔记本电脑重温一下"仙剑",是最 能让我感到舒服、找回力量的事情,这却是一 种心灵的安抚。

从第一次听到这首唐朝乐队最为经典的 歌曲之一的《月梦》起,我就认为它用来做《仙 剑奇侠传》的主题曲是最好不过了, 不为别 的, 只因为这两者都能让年少时失眠在每个 孤独夜晚的我流泪, 并在泪干后振作。事实 上,我从未在玩"仙剑"的时候听过《月梦》,而

# 十年一梦 十年一剑

是总在听歌时想起游戏。或是游戏时想起歌 曲。每当那沧桑、伤感、有力却又绝望的音乐 响起 就教人不得不想起游戏中灵儿、月如和 逍遥那命中注定却又常常让人报以希望的生 死离别。看来、"唯有悲剧才能永恒"对我而言 实在是一句真理。



这可能和我的个性有关,深爱的人在离开 时说我"寂寞如花飞,生死永相随",也许是过 于相信那个人对我所下的结论,我想我这辈子 是没有办法和孤单寂寞分手了。所以"仙剑"的 痛苦离别和唐朝的悲凉啸声也将一直伴我左 右了。

其实, 我算是个非常能够接受并且享受新 生活的人,并不会让自己沉迷于对往日的思念 之中,否则也不会喜欢不断推出的画面超炫的 FPS 游戏。不会第一时间购买 Avril 的新专辑。 但这并不妨碍我在每个分手纪念的星期四都 去不同的 StarBucks, 品尝不同口味的咖啡;不 妨碍我仍旧常在一个人独处时,因思念一个人 而流泪。因此我仍旧听着《月梦》,玩着"仙剑" ——虽然唐朝乐队斯人已逝,虽然"仙剑"已经 灵气不在,但这并不妨碍我怀念过去,怀念一 个人。

怎能忘记,你在身旁; 几度欢乐,几度忧伤。 怎能忘昔夜月影离合, 几多欢畅,几多迷茫。 回目月高悬。箫诉流芳, 风吹过,云影似梦。■

照罗马史,恺撒从没有做过哪怕是 天的皇帝,他的权力巅峰 不过是终生独裁官。即便如此,他仍然被称作"人帝",而一个 "Caesar"的称号命名、中文名"恺撒大帝"的城市建设游 戏校开了 2000 多年后古罗马在电脑屏幕上重建的序幕, 开创了一个 新的模拟经营游戏亚种 古文明城市建设类。

# 帝之梦:罗马的建成







如果说恺撒奠定了罗马帝国的基 础,那么"Caesar"则开启了 Impressions Games 著名的 "古文明城市建 设"系列 (Ancient City-Building Series) 十年的辉煌。这个不到2 兆的 游戏, 有着 320×240 加 256 色的朴素画 面,还难得的支持鼠标和声卡,它包括 了后来整个系列的游戏核心:自由地规 划,发展和保卫古代城市。《恺撒人帝》 出现得实在太早,早得让我们无法相 信,在这个绝大部分人从来没有听说过 的元老游戏里,已经拥有了现在我们所 喜爱的这个类型游戏的几乎全部重要

让我们仔细看看这个今天在 Windows XP 下还能正常运行的老古董吧, 即面虽然简陋, 精巧的设计却带来了无 比的魅力——游戏的目标是在和平、文

化、繁荣和帝国四项指标上达到一定数值,而这一设定在一切续作身 上都得到了继承,成为了评判城市成功与否的具体量化标准。

以俯视的视角,我们对城市即时的作出规划设计。住宅会随着周 边设施的影响而不断变化: 当周边建筑有利于居民的生活时, 住宅等 级就提高,反之下降。这一设定成为贯穿整个系列的基础,几乎所有游 成内容都围绕这个展开,新的设计也根据这个原则不断被添加到系列 中来。

这一作将城市建设和经营分为"城市一行省"两级。城市界面自 不用多说,行省界面下我们对城市所在的行省也能进行建设和经营, 并且会对城市的运作产生动态影响。这在当时是一项很具有创新精神 的设计,宏观经营与微观建设都难得的被设计者所重视,可玩性和难 度也随之得到了提升。

《恺撒大帝》与"模拟城市"系列不同,和平不再属于城市建设游

戏,如何保卫自己的心血结晶成了另一个重要的游戏乐趣。我们可以建 治军费、训练军队, 也可以城墙高镇, 塔楼林立。战争要素的加入不仅永 久地影响了所有的续作,更催生了其他工作室后来许多经典的诞生。

# 



Impressions Games 投到了成功 的感觉,而更快的处理器速度、海量的 光盘载体给游戏的开发带来了更适合 的条件。作为对 · 代的完善和扩展, 《恺撒大帝』》达到了一个新的高度。 640×480 的高分辨率、精细刻画的人 物和建筑、古典主义的写实画风、具有

立体感的斜 45 度画面、逼真的环境音效 …… 无不向世人宣示着自己所

强调的历史严谨真实决不会受游戏 曲面的拖累。

它还有一个非常耀眼的设计,那 就是使用 3D 动画配合来提示城中的 各种重要事件。当时还非常罕有的 3D 预消染动画随着游戏的进程时常 出现,无论对增强代入感还是娱乐性 都有非常显著的作用。在一段较长时 间后,事件动画和焦点画中画的设计 才在其它游戏中慢慢多见起来。

优秀的画面将玩家立即吸引到 游戏中来, 但如果没有卓越的内容设 计,再好的画面也只是空中楼阁。站 在一代已有的高度上。二代对系统的 设计进行了完善和修正。虽然没有开 创性突破, 但它还是达到了前无古



后无来者的巅峰。游戏将经营体系的核心





Impressions的古文明城市建设游戏

文/Weawea



展,建筑升级的设计被引入到广场、学校、喷泉、浴池……随着周边环 境的影响,这些建筑也会不断升级,它自身对外的影响也会跟着增加 或者发生改变。这样一来,整个城市大部分设施的影响都是相互和动 态的, 更加考验玩家规划和设计的能力。

"城市-行省"的二级结构延续了下来,而且结合的更加紧密。我 们在行省内修建道路连接其他城镇,这样能刺激贸易,可交易商品的 选择也会越来越多;我们必须在行省范围内建设矿场、安排劳力,这样 城内的手工业才能得到原材料正常进行工作: 当敌人来袭, 我们可以 选择在城内坚守或是去行省保卫城市周边设施,或者干脆在野外截击 敌人。将城市的建设扩展到行省,这不仅仅符合古代城市城乡分离但 又联系紧密的特点,增加了真实性,又丰富了游戏的内容,同时也增加 了难度。战斗内容也得到了丰富。尽管军团各兵种的数目由 AI 根据总 人数决定,但回合制下多兵种的战斗配合也成为了游戏的'大乐趣。

不能否认,内容的丰富和难度的提升是一把双刃剑。这一代的游 戏时间大大增加,却没有战役或剧情的设计。当城市达到四个基本指 标的要求后,游戏便会开放帝国内的其它行省供玩家建设。但绝大部 分人是不会有耐心做到全国一片繁荣的, 重复建设很容易教人厌 烦——不少玩家还没有玩到第二个行省就放弃了。于是,"降低难度" 的考虑指导了这个系列接下来的走向——既然历史真实和严谨不再 受到肯睐,那什么东西能将这个系列排向新的高度呢?





很多中国玩家就是从这代起第 次接触到这类游戏,而实际上,从这 代起 Impressions Games 才正式确定 了 "古文明城市建设" (Ancient City-Building Series) 这个游戏系 列,一个抡着锤子的人的 Logo 从此总

会在所有同系列游戏的开篇出现。

《恺撒大帝Ⅱ》的内涵非常深厚,然而过于严肃的遵从历史的设 计和诸多的限制虽然让历史爱好者们大呼过瘾,却带来了高难度和操 作不便,甚至影响了游戏性。为了争取新的玩家群体,制作人员不得不 在真实性与游戏性之间做出选择。前者从此退居二线,重视游戏性成 为系列的指导思想。基于新的理念,《恺撒大帝[[]》终于与前两代的风 格分道扬镳,成了真正奠定这个系列个性的作品。

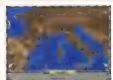
要改变过去严谨写实的游戏形象,画面首当其冲。朴素的古典绘 画风格被明艳的色彩和夸张的造型代替,更接近漫画风格的画面亲和 力大大增加,整体外在效果相当华丽。这样带来的好处是明显的:大量 的新玩家因为艳丽的画面第一次被引入到了城市建设类游戏中来,并 从此成为它的忠实玩家。

游戏在二代的基础上作了相当 多的调整,对住宅升级产生影响的 最重要因素不再只是周边环境,如 何满足居民从基本到奢侈的需求成 为了核心。相应的,如何将食物、生 活必需品、奢侈品分发到住宅并满 足整个城市居民不断提升的需求, 成了城市规划上最具有难度的问 题。在一些特殊地形下,如何保持偏 远地区需求品的供给则是最具挑战 性的部分。就业第一次成为了一个 重要问题,如何合理的安排工场、农 田以及住宅的位置也成为了游戏的 难度所在。

为了能将玩家留在游戏中而不









觉得乏味, 带有 3D 过关动画的战役第一次出现在系列中。在经历 个可以选择分支的线性任务后,玩家能逐渐从一个小财务官一直升到 罗马皇帝。虽然二代也有升职设计,但将它做成了一个漂亮 的战役显然更加吸引人,而分支经常会同时提供相对和平的任务与战 乱频发的任务供选择,适应了不同玩家的兴趣,提高了可重玩性。

这一代彻底抛弃了"城市一行省"的二级建设体系,仅仅保留了 简单的帝国地图以方便交易和查看信息,这是为降低难度、吸引初学 者而做出的妥协举动。将生产、建设、经营和战斗全部合并到城市场景 中来,虽然简化了操作,但使得游戏在强调微观操作的同时大大弱化 了宏观控制, 削弱了前作所拥有的真实性和游戏性。 当敌人兵临城下 时,因为不能修建哈德良长城式的防御工事决战于野外,而使精心建 设的城市遭到破坏,常常让笔者痛苦万分。

"神"的作用第一次凸现出来,使得趣味性大涨,为五个罗马主神 建立祭坛或神庙,为满足他们的需要而献上贡品,否则他们就会降下 灾祸让城市受难。而人间的神---恺撒同样也得讨好。在这一作中,皇 帝不再只接受那点可怜的献金。而经常会要求提供物资或是援助兵 力,任务完成妥当与否直接影响皇帝的态度。值得注意的是,这一设计 引申出了对抗皇帝、建立独立王国的半自由玩法。玩法虽然开放,结果 却是封闭的——皇帝不满意就无法过关,这一天才的创意因为设计的 不完善而让人扼腕。

总的来说,《恺撒大帝Ⅲ》是整个系列的转折点,它既是毁灭,也 是新生。然而,这个系列"古文明"的真实性也从此逐渐贬值,加入了 越来越多新奇的创意后,游戏难度一再地降低,续作们变得越来越只 适合初学者。

# **各現身:向新文明进军**



(恺撒大帝III) 无比的成功让 Impressions Games 开始维心勃勃的向世 人展现了这个系列的未来——他们并 没有再将视野限定在罗马,而是开始向 其他辉煌的古代文明涉足。"法老王" 是首款以新文明为主题的作品,它全面 继承了《恺撒大帝III》的设计并加以少 许关键改进,就再一次为这个系列赢得 了胜利。市场回报又一次地证明,游戏 性高于真实性的设计是正确的。

紅维了相同图像引擎的《法老王》 只是在绘画风格上进行了少许改变,就 成功地烘托了埃及的神秘气氛,但遗憾的是从此系列放弃了 3D 动画

事件提示界面。埃及辉煌的历史也 使得战役模式因此做出改动: 玩家 可以以王朝的先后顺序重建一个个

入。相比完全开放式的"模拟城市" 系列,这个系列有了剧情上的优势。 在保证"足够好玩"的前提下, 游戏对真实性也做了有限的回

著名的都市, 这让大家玩得更加投



这一作最受欢迎的设计非修 建纪念性建筑草属。古埃及留下了 辉煌的文明和众多的遗迹。能亲手 布置、亲眼见到它们经过数十上百 年努力建成, 是一件非常有成就感 的事情。虽然这借用了其它游戏的 创意, 但仍不能不赞叹将这个设计 融入"古文明城市建设"系列实在 是天作之合。依靠尼罗河泛滥而发 展的农业得到了比较好的再现, "神的国度" 里宗教的影响也得到 了重视。古埃及神明众多,游戏里每 个场景中能崇拜的神也多有不同。 崇拜和祭祀神的作用在本作中得到 了加强, 这与宗教在古埃及人生活 里的地位也相符合。

"法老士"带来的新的成功直 接导致了资料片的开发。由制作组 Breakaway Games 开发的"埃及艳 后"补上了埃及被希腊化直到被恺 撤征服的那段历史,新的战役、新 的纪念建筑让忠实的玩家们乐此 不病。

Impressions Games 的确已经 了玩家的胃口,有了固定的模拟建设和经营体系,然后每次换上不 同的文明再加上少许的创新,这个系列便能得以不断发展,玩家们也非 常期待能在游戏中接触新的文明。但是,如果制作人员长期满足于一个 稳定的既有体系而缺乏创造力。这个系列的生命力只会越来越微 幸运的是, Impressions Games 已经意识到了这一点。

# |神降艦:精彩的故事



尽管从一代开始,系列的所有 续作都没有本质上的改变, 可 Impressions Games 还是在追求新作 品尽可能多的新特色。于是《宙斯: 众神之上》就融入了更加新鲜内 容。与其说它仍然属于"古文明城 市建设"系列,倒不如将它看作一 款精彩的神话策略游戏。

与所有前作只将神和宗教放 自次要位置不同,本作为了强调神 对于游戏的影响,甚至以希腊主神 审斯的名字命名。强烈夸张的绘画

风格第一时间向玩家表明了娱乐性至上的原则——标题画面上神庙柱 子离谱的倾斜程度就在告诉我们,不要过于严谨地看待这个游戏,好玩

这一集让玩家把主要精力花费在了如何讨好众多神明上,第一次

让神亲自进入了城市, 他们既能庇 佑,也可能诅咒甚至是攻击,一切取 决于玩家对他们的崇敬程度。而希 腊神话中还有众多的人类英雄和怪 物,建造祭坛和神庙招徕传说中的 英雄, 对抗威胁城市的各种怪兽成 为了游戏任务的重要目标,它让随 时间而逐渐平淡的游戏过程反复的







掀起波爛

战役和任务设计上有 些重要的突破。游戏每一个战役都基于希 腊历史或神话而设计,玩家建设的城市也会随着战役的深入而在以前 的基础上不断的发展,同时每 关的任务难度都在逐渐加深。尽管战役 的目标有时设计得响宾夺上, 但依靠任务串联起来的精彩故事还是让 人拍客叫绝。

作为表本行的城市建设部分,游戏做了一些"切合"希腊历史的改 动。住宅等级不再只是根据周边环境和生活条件的满足而提升,普通的 居民住宅和贵族别墅从 开始划地时就加以区别,而且只有贵族才能 提供保卫城市所倚仗的高级步兵,平民只能提供民兵。

与前几代的设计相比,"文化"水平成为影响住宅等级和居民生活 质量的重要因素。要保持住宅的文化等级,就得让教师、运动员和演员 等经常经过住宅,也就是住宅必须得离这些设施足够近,这种设计客观 反映了希腊人热爱知识、喜欢体育的特点。

秉承了系统不断精简的"传统",居民就业方式在这一代里被简化 7. AI 通过 I 场附近道路自动搜索 天业居民的方式被放弃, 取而代之 的是自动将无业居民安排入空缺职业的设计。战斗部分虽然第一次扩 大到了允许玩家上动进攻的程度,但玩家能看到的仅仅只是结果,而传 统的城市防守战有时也会因为神和英雄的力量过于强人而变得无趣。 不能不说,这些安排又一次降低了难度,游戏的挑战性到了新的低点。 即便创意令人喝彩, 但难度讨低让人容易失去不断挑战的动力。





《审斯》发售不到一年后, Impressions Games 来自操力制作了其 资料片《波塞冬》。作为宙斯的兄弟和海神,波塞冬的力量实在不可小 觀,而这个资料片为了配合海神的主题,也新增大量的内容:新的亚特 兰蒂斯战役和众多新任务、丰富的各种普通建筑、供奉神的纪念性建筑 以及相当有趣的赛马场。这个资料片虽然没有新的创意出现,仅仅只是 完善和增加了一些内容,但它较好的弥补了《宙斯》设计上的一些不 足,也算得上是一个成功的大补丁。

# 代皇帝 切成为历史



相对《宙斯》的锐意 进取,《皇帝:中国的崛 起》只能算是不过不失,它 停留在《法老王》的基本 设计上,但吸收了《宙斯》 和《波塞冬》的一些新特

点,可以说这一代几乎没有什么突破。让人费解的是,本作是由《法老 E》资料片《埃及艳后》的开发小组 Breakaway Games 制作的,这也许







就不难解释为什么游戏系统的设计反而会回归到《法老王》那一 代,但是 Impressions Games 的缺 能让人不得不怀疑将会发生些什么……

对于两方人制作的这个中国 题材游戏,作为中国人的我们自然 能对它有更多的发言权。其中一些 在西方人看来很新奇的"体现"东 方文化的设计,在我们看来可谓暴 笑,但对他们大胆的设计我们的 不能不敬佩,站在东方人的审美观 上考虑,"皇帝"的画面精细压算 不上精致。中国传统文化讲究天人 的程度。反观游戏的画面,虽然细

Б刻幽得很漂亮。但上要建筑物大组大绿的配色并不让人感觉有"东 方特色"。从《恺撒大帝Ⅲ》开始、系列就开始确立了相对固定的画风。 然而当它用于异国文明时笔者并没有不妥的感觉。看来东西方市美观的差异春的不只是说说而已。

游戏对中国文化气氛的渲染还是比较到位的,其中真正体现了"中国特色"的地方主要是"风水"和"生肖"。"风水"会对房屋的居住环境指标和安全性发生影响,直接影响到住宅的升级。由于风水的好坏会有罗盘和不同颜色加以区分,因此这个不错的设计远起来可以概率没有挑战性。"生肖"的愈义在于当玩家到了"本命年"时,母某些方面可以得到一些小实惠,实际作用并不大。还有一个小设计很有中国特色,那就是围墙。众所周知,无论是皇家园林还是普通人家。围墙的作用不仅仅只是隔断,它还能用于营造氛围和环境。本作第一次出现的"围墙"功能也只有一个,那就是隔绝外界环境对住宅的不利影响。前几代中,我们需要干方百计注意避免其他建筑对柱宅造成不良影响。现在这种担忧消失了,难度也随之消失。

《皇帝》沿用了《宙斯》中关于神的设计,但是根据"中国特色",游戏把宗教分为原始崇拜、儒家、道家等几类,每种都有几个对我们来 说早熟能详的英雄出现。只要像在《宙斯》里那样为他们建立祭坛和 庙宇,并且献上祭品祭祀,他们就会满意地来到城市。给玩家庇佑。然 而夸张的是西王母,孙悟空之类的"英雄"都在此列,实在是不能不佩 服西方入的敢想敢做。

这一作中的战斗设计和《宙斯》接近,同样都有一套简单的外交 系统,允许玩家和其他周边城市讨价还价或是相互进及,然而《皇帝》 并没有走得比《宙斯》更远;派出去进攻的部队只是一个能带回胜利 和失败结果的小图标而已。当然同样的,如果有了"孙悟空"的相助, 防守战几乎是不败的,战斗部分的象征意义远大于实际意义。

唯一的创新可能来自于多人游戏的首次实现。对于城市建设游戏、要进行多人在线竞争和合作是一件难以想象的事情。但是《皇帝》做到了。发现是一个真人而不是 AI 从你的市场里买进大米的感觉是相当棒的。派兵到别人的辛苦建设的城市里蹂躏也是一种不错的恶趣味。

简单的说,《皇帝》是然不错的作品,"不错"是因为它与前几代 没什么大的变化,便于忠实的玩家们上手。除了多人游戏的加入,这一 代只是背景设在古代中国的"法老王"和"宙斯"的混合体而已。新特 性的加入并没有延长游戏时间,反而大大降低了游戏的难度。这个系 列的前几作因为难度问题,既有人怒声载道,也有人拍手叫好。可到了 现在,是否有人想过,这一代游戏几乎已经不需要思考了呢?

虽然主角没有出现,故事却实实在在已到了结尾。Impressions Games 让这个系列诞生,却不能亲手将它结束,因为,自己也到了末路。 从《宙斯》和《波塞冬》的表现看,这个系列的生命力和制作人员的创 造力还远没有走到尽头,然而 Impressions Games 的崩溃和最终的解 散让这一切嘎然而止。系列终于成为了历史,让人叹惋的是,它本可以 继续发扬光大下去,却因为制作公司内乱成为了牺牲品。

# **第1:E制的复**制



不朽之<del>年</del> 2004.11.8 随着 Impressions Games 的正式解散,许多人 以为古文明城市建设游戏 从此完结,然而由 Impressions Games 的前员工组 建的 Tilted Mill 的首

作 一《不朽之都:尼罗河的儿女》让! 人爱好者们重新燃起了希望。 这个开发团队的名字源于《唐古河德》中主人公对抗风车的故事的 Tilted Mill,他们创意无限的精神从他们的第一款古文明城市建设 游戏中进发出来。这次,我们得到的不是一个新瓶装旧酒的设计,而是 一个以革命性的设计思想为指导的全新游戏!

得到"地球帝国"3D引擎授 权的这个游戏,它的画面称不上优 秀,最吸引人的在于它前所未有的 设计思想。用"以人为本"来描述 游戏的新系统似乎不够容易理解, 那么让我这样来解释这个系统:游 戏里所有的居民都来自原始村落, 玩家只有修建足够的房屋才能使 村民脱离原有的生活开始建设城 市。每个居民都有物质和文化需 求---注意这是"人"的需求,而 不像以前那样是为使住宅升级的 而要达到的"需求",无论职业和 社会等级——也就说平民和法老 同样都需要买食物和陶罐,只是法 老可以靠仆人代劳罢了。而一切资 源的供给必须靠各个职业的人员





来维持,日常生活中不能缺少的建设、教育、宗教、医疗、艺术、军事、丧养等服务都需要这些自己同样也有需求的人们来具体执行——训练上兵需要将军,将军也得吃饭。居民的社会等级取决于是否受过教育和是否拥有土地所有权,上等人不但需求生活和需求倾向奢侈,还能指挥下等人进行工作。一个虚拟的等级社会就这样通过人的需求和人与人之间互相的影响建立了起来。建筑物的作用已经成为人的居所和工作场所,而不是能主动发挥功能的自动设备。

概念虽然复杂。但玩法上并没有想象的那么夸张。游戏的设计者 追来模拟的真实性,但是也试图将这种相对"真实"的模拟变得富有 娱乐价值。当以前的作品越来越偏离模拟真实的时候,它让我们看到 了新的目标。

我们注意到游戏名称中的前缀"Immortal Cities",几乎已经可



以确定,这是一个系列的标题 而不只属于这个单独的作品。 各种消息也在不断地证实事 Tilted Mill 从一开始就打事 把游戏做成一个系列,从而取 代已逝去的 "古文明城市建 设"系列——没错,即使这个 世界 没 有 「 Impressions Games, 古文明城市建设游戏的 未来还是如此光明。



# "寂静岭"女装赏析

文/蘇篇

静岭"(Silent Hill)系列之所以能在众多恐怖游戏中独树一帜, 以其操怨的心理恐惧窘嫌玩家、是因为它年动地展现了一个仿 佛贴近现实生活、却又能在刹那间变幻为血腥的诡异世界。这一 戏剧性的效果很永程度上得益于其限密而独具所心的各种细节效定。

笔者对"寂静岭"系列的自然环境、建筑和文化等方面的设定均很有 兴趣,而最痴迷的还是其中的服饰设定。寂静岭中的人物服饰不仅具有审 美上的独特德义,而且非常符合游戏中角色的性格和身份,它已经成为寂 静岭世界现不可或缺的一部分,以至于当你在恐惧中闭上眼睛,想要喘息 片刻的时候,游戏中的角色依然会悄无声息地潜入你的脑海。

## 美国丽人: 莉莎(Lisa)

《寂静岭》一代在其爱好者中间极受好评、很多人认为它在恐怖气氛 上所达到的境界是以后几件无法比拟的。这一代中女性角色很多、神秘的 圣女、可怖的巫婆、英气的女警、她们的性格、气质各异,其中又数护士 莉 莎最为引人注目。 莉莎就像 颗霉眼的明星,虽然仅是 个配角,却给无 数玩家阁下了难以磨灰的印象。

莉莎最打动人的地方是她可爱的笑容,艳丽明朗、纯真活泼而毫无做作。虽然命运欢归(是她就像电影(美国丽人)中那位美貌而困惑的啦啦 队长、用自己的对关令观者动容。在整个晦暗的寂静岭世界中,莉莎如同 轮明艳而清朗的朝阳,今饱经风霜而萎谢的花草重获力量,也止玩家惊悚压抑的心情得到放松。

按照常理, 莉莎阳光般的性格应该更适合 (美国丽人) 啦啦队长的那



身活泼打扮,或是〈律政俏佳人〉中轻松鲜艳的芭比形象。但寂静岭这个 诡异得令人悲哀的世界,却将她无情地抛入了小镇血腥的命运轮回之中。

这位年纪尚轻的活泼女孩被安排照顾艾丽莎(Alessa),面对艾丽莎永远不会痊愈的可怖烧伤,以及不成人形却仍然存活这一非自然的事实, 新药在生理和小理上承受巨大的双重压力,以至干她死后仍无法安息,灵



機和身体依旧活在地獄般的寂静岭中受到煎熬。 何就是这样一名可怜的女孩,既无达利亚的现实 权力也无艾丽莎的非现实能力的弱女子,在噩梦 般的寂静岭中给予了哈里(Harry)和玩家以一线 光明。她如同开在血腥地狱里的雏菊,悲切而灿 炸,弱不禁风却依然执着地寻找着阳光,这正是 她的眼饰形象所传达的意义。

作为照顾艾丽莎的护士,莉莎身着白色护士服,短裙,贴身的剪栽和低胸设计把少女的姣好

身段衬托出来,性感而不过度,有着职业装的严谨而不至无趣,分寸掌握 得恰到好效。红色开衫更是神来之笔,鲜艳的大红色与莉莎开朝的性格相 行,同白色搭配又显得十分出报,把开衫庄重而不失性感的特点运用得极 为到位。小巧的护士喻也是亮眼的搭配饰物。

莉莎的服饰塑造了一个性感活泼、纤细秀美兼具的形象,与她坦率纯 真的性格相匹配。联系她所遭遇的种种可怕经历,更凸显出纤弱无助之 美,令人同情。

## 朝生夕死之蝶:玛丽亚 (Maria)

如果说一代女角的亮点是莉莎的话,二代的亮点就是玛丽亚。这名同 样红颜薄命的女性,从诞生开始,就注定将有一个短暂而悲惨的人生。如 同一切美丽的事物,吴花或是烟火,唯有其短暂,才更显出存在之美。

玛丽亚是寂静岭力量制造出的幻影,其亦真亦幻的身份,补足了詹姆斯(James)对妻子玛丽(Mary)乏味的外貌和性格的不满,影射詹姆斯内心对其妻真实的感受,促使他意识到自己的罪,这就是玛丽亚诞生的自。当詹姆斯最终发现自己的罪时,玛丽亚使失去了继续存在的意义,即使詹姆斯选择和她一起离开,也摆脱不了死亡的命运。作为玛丽的影子,

玛丽亚从一开始就是一个注定要消亡的梦境。

当玛丽亚第,次以糠醛的姿态出现在提岸上时,她最后的结局已经被烙在了寂静岭错乱的时空之中。玛丽亚戏像她腰部软蓄的那只蝴蝶,夺目美艳却 封瞬即逝。几次二番在詹姆斯面前被妖怨地杀死,却又好端端地再次出现。无论生或是死,有玛丽亚的每一个场景都思得格外醒目,尤其是她身上的装扮。

玛丽亚和玛丽作为一体两面,既有共通之处,又有巨大差异。我们还是先来看看玛丽的形象。玛丽的服饰是对她性格的最好诠释——以不张 扬作为一切选择的标准。无论是白色的衬衫还是长筒裙,其颜色和图案的选择都显得个伦不类。面料皱缩不平,甚至有些老旧褪色,穿在身上烂塌 不成型。全身的着装除了还算干净之外,毫无生气,将女性应有的身材 和气质破坏殆尽。所有这一切刻薄而生动地描绘出了一个不事装扮的平庸女子的形象,带着一身病快快的味道。

玛丽亚的容貌与玛丽一模一样,但两者的服饰却有天壤之别。这可不 是简单的芭比换装游戏,要做到以服饰来恰如其分地体现一个人的性格, 不但要靠视觉上的搭配,更要对寂静岭世界的象征意义和文化内活有深 刻的理解。

玛丽亚的服饰在整体设计方面很有讲究。从头发开始,金发未端挑染 红色的做法非常出彩,淡金色本来就已经很富趣味,挑垛上红色更添风 的,尤其挑雧的位置并不是我们通常所见的某一缕头发的挑垛,而是在所 有头发的太端进行不长的染色。

豹纹的颈圈和皮裙属于野性挑逗的服饰,是性感装束的经典行头。豹 纹的图象不是普通的黄黑色,而是粉红色,不但显示出审美上的与众不 同,更增添了暖色所犯具的温馨感,与开彩色系一体,令整体更加协调完 美。皮裙的松紧度恰到好处,并没有过紧地包在身上而是有一定的宽松 度,令豹纹皮裙的恶俗倾向消失,反而增添高尚品味之感。皮裙加上挂有 金色圆形装饰物的腰带,添加奢华感的同时,也令整体色彩趋于平衡,不 会因大片的红色来而产生单调乏味的感觉。

与豹纹皮塘和颈圈相配,设计者选择了一件玫红色羊毛开衫作为上衣, 实在是精妙一笔。开衫给人的印象是端庄肃律。是 OL (Office Lady)的常用 服饰。玛丽亚在开衫内不着存绩,只用两粒扣子衔系,令衣服原有的功用产 生 180 度转变。含蓄而不失挑逗,性感而不失端店,提高了整套服饰的格调, 使原本可能沦为小酒馆女侍的俗气服装变身为 Gianni Versace 的奢华。

最令人感叹的是,在这位美女的腰部有一只蝴蝶文身,凸现其艳丽美 貌的同时,也切合了游戏中不断出现的暗示性的蝴蝶,提醒观者玛丽亚的 身份与命运,更令人珍惜她此刻之美。







### 次世代格调少女:海瑟(Heather)

如果用一个词语来形容海瑟的话,笔者会选择"格调"。海瑟是重生的圣女艾丽莎,一代的艾丽莎特自己重生为一个新生婴儿并交予主角哈里,海瑟由此诞生。她身上既有节丽莎的部分,同时又是哈里的女儿,一个在寂静岭外长大的普通的18岁少女。这两个身份中,制作者显然认为后者更适合她的形象,因此给予了海瑟以极雷现代色彩的性格形象。

海瑟不象莉莎那样活泼热情,可以说近乎冷漠,陌生人一定会认为她 是个叛逆少女。而这种冷漠不羁的性格,不正是现代青少年的特征吗?那

> 种酷得过分的表情和挑衅的语气,正表现了她作为一名 普通少女所拥有的年轻而独立的心。她懂得保护自己,不 愿意受到外界的丝毫束缚,正是这样的形象,才能体现她 撤弃过往而重生的决心。

> 海瑟的服饰并不惊艳,作看不起眼的衣服,细细品味之下却会发现精致独到的设计。羽绒背心已是偏向美观的歉式,著在高领无袖背心这种完全忽略衣服物理功能的装束的外面,堪称高格调的典范。配上短裙和中统靴子,无视温度的高傲态度体现着真正的漫不经心的贵族姿态。

權色高领无袖背心是 OL 风格的经典配件,穿在海瑟身上,一方面体现了反讽式的叛逆精神,另一方面也平衡了其它衣物的 叛逆情绪,令整体感觉更为和谐。外面的白色背心为工装风格,与普通的 羽鉞背心相比,硕大而整齐的四个□袋夸示着无视旁人的骄傲情绪,假装 呆滞笨重的外表下隐藏着狡猾偷笑的表情。

壓線色短端的材质极富质感,应该是帆布或牛仔布制成,有着十分特別的壓線颜色和應旧效果,与橙色背心、腕带、靴子形成微妙的平衡。裙子的长度很短,又很紧身,同上身相对臃肿的效果产生强烈对比,是 MIX 混 搭风格的出色体现,并周全地考虑到了海瑟的青春体型。咖啡色加橙色的 軟子略显善通,但平底圆头松身的设计很有少女的风格,也与整体那种毫不在意的叛逆风格形成一致。

海瑟的着装设计带有平民化的朋克味道,首先给予观者以次世代少 女冷漠古怪的印象,但在这之后,高贵世故沉淀下来的余韵会慢慢散发, 这正是历经苦难的圣女艾丽莎重生为普通少女海瑟之后的视觉暗示。

### 结语

"寂静岭"系列中的经典女性服饰设计当然不止上面所提到的三位 角色,比如一代的艾丽莎。艾丽莎身为教派圣女,比之莉莎虽在容貌、身材 方面有所不及,但姜树同样极富味道,其制服在白色大方领的衬衫外面加 上深色毛线囊衫,以及细条状的领巾,庄重含蓄,毫不张扬,能收能放,很 有贵族格调,恰到好处地衬托出了艾丽莎的高贵气质。还有三代的劳拉 (Laura),彩色了恤与背带裙装的搭配,符合劳拉的年龄,也表现出她活 泼的飒童性格。

"寂静岭"中的服饰设计常在情理之中,却又在意料之外,既符合人物的性格身份,又有着与众不同的创意,令人叹为观止。■

现实生活中,我们经常可以 看到用人名来命名的建筑 物、街道,甚至是商品。而在 游戏世界中,这种行为同样早已屡见 不鲜。穷章他们都是些什么人? 让我 们通过这些游戏的命名规则,来认识 这些我们既熟悉又陌生的人们吧

#### ■视则类型:纪念

- 支活霉例:租冲之环形山
- ■素維南家: 孝徳·梅尔 Sid Meic ■親則語法:席禮·梅尔的 XXXX



从来不乏天 才,然而仅仅 拥有比尔•盖 茶的大把钞票 或是约翰·卡 马克的魔幻引 整, 还远远不

游戏业界

能让一个天才变成电子娱乐业的教 父。席德·梅尔却做到了这一点!梅 尔一直紧贴着的是游戏本质的脉 44、而不是被技术的发展牵着鼻子

走。与别的游戏策划者不同,他并不是在既有的游戏方式上寻求新的表现 方式,而是不断的开创属于自己的游戏模式与规则。

这并不代表所有标注有"席德·梅尔"前缀的游戏都由梅尔本人参与 策划,事实上,在《文明》》之后,这位游戏业的斯皮尔博格已经很少参与 一线开发,只要将他的名字作为游戏名称的前缀,就足以保证作品的人气 指数。反过来说,一个前缀就可以让这位"游戏教父"坐收50%的版税, 无论是在精神上还是物质上,都足以肯定席德·梅尔对游戏产业发展所做

此外,属于此类型的还有经营模拟游戏著名制作人克里斯·索耶斯 (Chris Sawvers),代表作(运输帝国)。



席德·梅尔的文明

#### 税则美型:商标

|生活寒例:小说·汤姆·克兰西的荣誉使命 | 劳久者

## 南雅南客: 汤姆·克兰西 Tom Clancy

■超削语法:汤姆·克兰西的 XXXX

当你看到印有汤姆·克兰西的新书时,注意,在 他的名字下面可能还有一行小字,那才是真正的作 老——千万别以为这就是克兰西的大作而闹笑话! 这不是中文译本的故弄玄虚, 英文原版也是这样标 注的。也许你会觉得这里的名堂低劣到如同地摊上

那些注有"金庸新"、"古龙名"之类的垃圾小说一样,但当你了解到人名 前缀也可以作为注册商标使用时,就可以坦然接受这一切了。

1985年,汤姆·克兰西的第一部小说《猎杀红色十月》给低迷的美国 文坛一记惊雷,这种冷战背景的"技术惊险小说"(Techo-Thriller)20世



纪给80年代的美国读者以强烈的震撼。 克兰西的作品常常从现实中的世界局势入 丰,从个体角度来洞察核战恐怖平衡中各 大国间的角逐,因此带入感十足。这段时间 它的代表作品有《爱国游戏》、《恐惧的总 和)、《克里姆林宫大主教》等。

进入90年代之后,随着苏联的解体、东

欧局势的骤变,克兰西果断的意识到冷战军事小说将面临危机,于是"克兰西 操作中心"应运而生。在这个组织的成功商业运作下,"Tom Clancy"成为了 一个类似"可口可乐"的世界性品牌,其出版物的产品线被细分为政治、军事 和惊险等类型的数个系列,分别交由受雇的作家完成。我们可以肯定,即便汤 姆•克兰西不幸仙逝(小编:乌鸦嘴:),他也可以以超越生命的方式继续"完 成"属于"他"的系列小说。

杰克·雷恩(克兰西小说中的中情局分析 员) 这个人物可以浓缩克兰西技术惊险小说 的特色——由一个睿智、精于推理的中年男 人推动着情节的发展,而不是一群手持自动 步枪的特战队员。事实上,"彩虹六号"系列 除了采用名字作为商标外,和汤姆·克兰西没 有仟何关系。相反、战术谍报游戏 "细胞分 裂"系列的剧本则都有克兰西本人的亲自参 与。有意思的是,他为这个系列所撰写的三个 剧本都在现实中得到了应验(细胞分裂)中 将"梯队"的窃听网设定为了一个不受任何 约束的情报组织,而后来美国国会讨论的所 请 "爱国者法案" 正是赋予了 "梯队" 这种权 利:《细胞分裂 II·明日潘多拉》中的生化武 器攻击背景。也和美国近年曾出现的大量炭 宿蕨包裹 "心有戚戚焉":即将上市的(细胞 分裂 11 · 混沌理论》中,恐怖分子依靠对电力 系统的破坏来制造大规模的城市混乱,而在 游戏尚处于策划阶段时、美国东部突发性大 停电事故就造成了 200 亿美元的损失和极大 的恐慌——希望克兰西的小说与游戏剧本不 会让真正的恐怖分子所利用·





■视到典型:专业意见 生活案例:体育转播基案

清雅南容:某体育明星大名

■魏副强弦:XXXX 高尔夫/柱力赛/一切体育运动

每次观看 NBA、意大利足球甲级联赛或是 惠运会的转播时、我们都会发现除了衣冠楚楚、 口水狂喷的主持人之外,通常还有一些专业人士 作为真宾参与解说,这可能是为了防止"韩大 唯"的接班人不断出现吧。因此在专业性非常强 的体育游戏中,由专业运动员作为游戏制作的技 术指导出现,能让游戏更加贴近运动本身,也更 加真实。这其中,泰格·伍兹和科林·麦克雷可算

是玩家们的老熟人了。

1997 年四月,年仅 21 岁的泰格·伍兹赢得世界高尔夫巡回公开赛 (PGA)冠军,他也因此受到全世界的瞩目,成为有史以来最年轻的该项 赛事冠军。据说,小伍兹在三个月大时,便展现了他在高尔夫球方面的天 赋,在三岁时便受邀上电视节目表演球技。之后在父亲的教导及母亲的精 神鼓励下,伍兹获得了许多人梦寐以求的名气及财富。在 EA 的强大技术



打造下,这位高尔夫 天才在"泰格·伍兹 高尔夫"系列中的 表现同样令人钦佩, 游戏中的他有着同 样精湛的球技、逼真 的肖像与衣着,你还 可以听到他在比赛

场上的口头禅、手势、甚至是独一无二的击球姿势。由于伍兹的参与、该系 列才能成为最具有高尔夫球感觉的游戏。



另一个来自 现实世界的明星 是科林·麦克雷, 这个响亮的名字 属于迄今为止夺 得世界拉力锦标 寒(WRC)分站赛 冠军最年轻的选



手。在其赛车生涯中,麦克雷曾经连续二十五次登上 WRC 的领奖台。他对速度有着无限的渴望,被人们普 为"苏格兰的飞人"。尽管麦克雷整个赛车生涯的比 赛完成率很低,并且自 1995 年以来就与冠军无缘, 但是他大胆、张狂的驾驶风格为自己树立了勇者的形 象,获得了广大车迷的认可。Codemasters 正是看中 了麦克雷在车迷中强大的号召力而邀请他为"科林。 麦克雷拉力赛"系列充当代言人及技术顾问。

在《科林·麦克常拉力赛』》的制作过程中,由于 恰逢科林•麦克當没有比赛安排, 他得以以顾问兼测

试员的身份全身心投入到了这款游戏的开发中去。游戏的每一个弯道设计、 每一个物理特性、每一声发动机的轰鸣都经过这位速度大师认真的推敲,使 这款游戏在发售的第一天就成为福特车队人手一份的训练模拟器,足见其 超强的拟真度。而最新发行(科林·麦克雷拉力赛 2005)的魅力已经让麦克 雷自己有了利用游戏训练自己的计划——通过游戏的网络联机功能,他接 受来自世界各地游戏高手的挑战,败阵是常有的事,只是网线彼端的玩家如 果知道自己赢的是谁时,是否会兴奋得睡不着呢? 有了科林·麦克雷的号召 力,即使 WRC 的游戏授权被索尼买断,"科林·麦克雷拉力赛"系列的受欢 迎程度也不会受到一丝一毫的损失。







■魏则真型:纪念发明人 生活案例:科房单位



■看銀商客:托尼·奎克 Tony Hawk

#### ■超削语法:托尼·霍克职业借板

也许是人类在远离自然的"文明世界"里生活 得太久了, 在都市所带来的便捷中逐渐陷入身心的 慵懒之后,便开始渴望回归自然。按捺不住心情的都 市新潮一族,首选渴望冲出都市文明的封锁,去和自 然对话,还原人类作为大自然中一员的本色,表现人 类最本质的能力——排战危险。一块木板、两根支架 加上四个滑轮,一个由托尼·霍克 的父亲为儿子制作的小玩意儿应 运而生。道路、绿岛、护拦,任何钢 筋混凝土打造的都市壁垒在这个 小玩童儿面前都可以成为展示小 霍克个性的舞台——这就是如今 风靡全球的滑板。

从某种意义上讲,托尼•霍克 就是滑板运动的代名词,他赋予了 滑板运动容表演性、艺术性和自我 挑战为一体的超凡魅力,以至于如 今的许多滑板技术动作术语都是 以他的名字命名的。霍克的成功不 仅仅是因为敏锐的商业头脑,更多 的是他对滑板运动发自内心的热 爱---善良、坚韧、不惧失败、做自 己喜爱的事业、发挥自己的天 赋 这些优秀品质促成了他在 滑板运动领域甚至是全世界青少 年心中的偶像地位。

简单、刺激、耗费便宜等优势, 让滑板运动以惊人的速度席卷全 球,为托尼·霍克带来无数的荣誉, 当然还有滚滚财源。如今的托尼·霍







克已经是一个拥有三家体育用品公司的老板,"托尼·霍克职业滑板"系列 作为其旗下无数品牌中的一种,让滑版运动的表演性在游戏中得到了很好 的还原——你不但可以获得一流的物理特性,更能在不经意间将自己的表 演天赋即兴发挥出来,十分符合滑板本身的那种畅快淋漓的主题。该系列 的游戏系统设计均有托尼·霍克的亲自参与,每代中他所提议的设定都能 给游戏的可玩性性带来巨大的提升。

#### ■耗别类型: 直接硬拽, 不知所去

■生活实例:基止泻药

■青銀南家:明人姓名

#### 規則循注:--

无论是生活中还是游戏中、JS 用一切办法将自己的产品与某位名人 粗鲁的拉到一起,用以吸引眼球的例子实在是太多太多,譬如笔者曾见到 一个叫"流得滑"的涂改液……在游戏中最典型的例子就是 N-Gage 上 的体育游戏《德塞利足球》,除了是个以踢球为主题的游戏,以及宣传画 面采用了德塞利的侧面半身裸照外。法国的这位著名足球运动员与这款 游戏之间毫无联系。相比之下,连脸都没露的《埃里克森的世界挑战》中 好歹让人当了把英格兰队的主教练。令人遗憾的是,这种混沌式前缀目前 有太名是属于"持羊头,卖狗肉"之流,往往让上当受骗的玩家恨之入骨, 因此在此不便多提,以免引火烧身~■





德塞利足球

1995 年 游戏的 3D 化往往忽

视了原本二维抽象化描述所具备

的独特思辨性,而游戏视角的 3D





#### "壮志凌云:无限火力 你已经看过电影…… 现在来玩吧!"

1995 年 MPC 附代所引起的电脑 游戏影音风潮, 也将 TOPGUN 电影 推上了它与游戏相结合产品的又一 个顶峰。让玩家扮演"小孤生",以其 视角扫视着全新拍摄的新场景,结合 着派拉蒙授权的影片精彩片段。 切 看上去都很美。

"在中世纪 男人全凭机智生存 当然,那些比别人聪明得足够多的人 可以成为活得更长久一点儿的惟一 战锤:角鼠的阴影"

1995年 我们中的大多数人对 WarHammer 的游戏世界可能都只 是懵懵懂,但这样的"战锤"一定 会令人印象深刻,Hmm



#### "百战小旅鼠历代记 更大,更好,更英勇无畏!

1994 ff Psygnosis Li 司这些绿头发的小毛 球, 曾在游戏设备不甚 先进、动作益智游戏风 行的年代,以北极小旅 鼠勇往直前的气势令无 数玩家手忙脚乱,目的 只是为了尽可能多的拯 救这些不惧险境、一心 向前的小东西。想起来 很有趣, 那时那么多人 会去关心这些每一个都 没有名字的角色。

色纸 E "市体" 职籍或平 (\* 或0

CHRONICLE

RONICE

PS. 那些年,你是否曾为那种双





化、则严重伤害到哪怕是最受欢迎的游戏。犹如 SONY 为 PS 版

《百战·小旅鼠 3D》度身定做的海报中绿发帅哥们给人的感受那



"百战小旅鼠 3D

作为一个个体,加入群体。"









#### "谁阳格我的游戏? 微软视窗 95 操作系统 后为微软凭着 Xbox 向 未来游戏平台。

1996年 那些多年以 游戏业界大举入侵而惊 呼的人们, 定不能忘 记早在十年前他们就这 么威胁过了。

1999年 这是牛蛙公司黑色幽默的最新 爆发,这一次他们充分运用着 3D 图像技 术所营造的游戏环境, 力求给玩家以掌管 天地命运的神灵特权。但是,为什么他们 不再能够吸引我们的目光呢? 3D 破坏了 一个旧世界,却还未能建起一个新世界。

"很清键 那些擅自惊扰你的凡人 就应该被弃于火河上漂流 并使其居所变为废墟 上帝也疯狂:开天辟地"

#### "为下一波攻击做好准备 绝地大反攻Ⅱ"

1995年 卢卡斯公司全 部采用 FMV 技术制作的 全影像游戏 《绝如大反 攻》取得了巨大的市场 成功,他们的下 波生 击,仅凭一个背景就足以 今人悠悠神往。

- "一个新篇章
- -个新威胁
- 一个新传奇 绝地大反攻Ⅱ

# 隐藏的帝国"

1995年 比在电影中了 解更多关于 STARWARS 世界的秘密,电脑游戏已 经成为卢卡斯公司在电 影之外不断为其当家的 金子招牌"镀金"的最重 要阵地。从电影经典二部 曲公映后的80年代初 期,到90年年代末"星 球大战"新一章电影上 映期间十多年,这套全动 态影像的星战游戏可以 说是星战迷们不可多得 的解渴之选。







大家好,欢迎来到 RPG 新人演员培训中心 我们这里的教学目的是要让大家迅速学习如何当好一个 游戏配角,扮演好自己的角色,来配合各自的主角!如果想当一个好演员,那得请你牢牢记住以下几点。

文/想不出笔名 漫画/艾洋

永远不要因为一时 头脑发热而去在主角危 难的时候给他挡盾牌, 因为他绝对因为某些原 因而幸存或复活,而你 的下场只有1个:死!



从你加入主角队伍 的那一刻起,你就要发誓 对主角永远忠诚,给他擦 鞋,垫背,背锅,关键时让 他在两肋插刀,始终认为 他最帅, 他乌子最美, 他 的坐骑最骏....不然第一 个让你倒下的可能不是 魔王,而是正义的主角!



不要指点主角任何 的购物行为。因为你只要 老老实实把他身上换下 来的装备拿来套在身上 就行了。你可以把他当成 个模特,因为他身上的装 备就是你下套装备,但千 万别有所怨言,那只会让 你成为板凳队员。

不要怀疑主角的一 切行为,即使他在为了帮 某个老婆婆找把梳子而 冲近迷宫,而不会买把新 的送给人家... 因为对主 角来说,那些都是拯救世 界所必须的前奏。



如果你是平民那主 角就是贵族, 如果你是 贵族那他就是王子,如 果你是王子那他就是勇 者后代, 而如果只是个 巨魔什么的,那他就是 半人半巨魔、因为身为 主角的他将永远比你有 神秘感且富有特色





在路边看到宝箱请 乖乖让给主角来开,他 开应该是绝世装备,而 你开就有可能是致命机 关了。



有时候你会看到主 鱼喋喋不休的与一个 NPC 死磨賣到他只说同 一句话,别感到惊奇,那 是他从主角演员培训中 心学来的。

主角和魔王为什么 会不共戴天呢? 没人知 道,也许他们只是在演戏 互抄人气而已。从魔王时 常派小鬼给主角送装备 资金这点就可见一班了。



有时候你可能会感 到以后, 他不就是去救 回给魔王绑架的马子 么,就成了英雄,这我也 会啊 但你想想,他能活 着回来,你能么?





看到强大的怪物你 应该主动冲上去保护主 角,而看到了弱小的东 西你就应该装做力战不 胜而让主角上前展现其 英勇身手!





到了一个陌生的 NPC 家, 你应该马上出 去,因为主角马上就要开 始翻箱倒柜,而你出去的 目的当然就是给他放风



般关底老魔王给 打败的时候都会来个华 丽的大白爆什么的以图 鱼死两破,这时候你认准 一个方向猛跑就是了,别 管主角那傻子,他喜欢大 场面。咱可只是混口饭

当你们看到了强大 到不可战胜的怪物时,你 应该马上开始逃跑,千万 别去想那个主角,他现在 只有一个目的·跑得比你 更快。



把每次 GAME OVER 的责任全部往自 己身上揽,并且鼓励主角 再次 LOAD。不然惹毛了 他不干了咱可就没机会





主角有时候会头脑 发热到去挑战比他强大 得多的怪物,而你的千万 别为自己的选走感到羞 愧,他能不死,能复活,你 可以么?



抢主角风头时候尽 量不要太显形,不然你会 消失在序章或者更早。

身为配角的你哪怕 你的职业是超人,该中毒 就会中毒, 该给骗就给 骗,该逃跑就逃跑,该死 就死。别觉得丢脸,至少 你露了个脸是么?



知道出现在你们眼 前怪物为什么都那么丑 么,因为帅点的早就给以 前的勇者灭绝了。





对怪物的最后致命 一击一定要留给伟大的 主角。不然他的下一次致 命一击,就会落在你身



游戏第一代里争取 混个脸熟。二代争取能光 大形象。三代力争做主 角。如果你失败了,那你 就彻底给 STRIK OUT

要对主角身边的 MM 保持高度赞誉,但 千万别对其动邪念,因为 那么做你的下场将比关 底老魔王还惨!



这年头,人心散了, 队伍不好带。给你的角色 越是长得丑点, 智商低 点,技能烂点,就越好混, 至少在主角身边好混。



第十名 **永太顺** 

人气指数:\*\*\*

成名之作:大话西渝 || Online THE STATE OF THE S

清秀的脸庞,如水的目光,漫妙轻 纱掩映下的那一份悠闲, 正是玄天姬 所特有的气质。从服饰上看,古朴的珠 环玉佩和飘逸飞舞的轻纱, 设计的灵 感更多来源于中国传统飞天仙女形 象。不同干网易公司的其他两款作品, (大话西游 || Online)并没有打出可爱 Q 版的旗号, 而是尽量在中国传统文 化当中进行发掘, 玄天姬如传说中九 天玄女般的形象使是最明显的代表。



第七名 Uga 人气指数: \* \* \* \* 耐名之作:大清帝国 William .

初看(大清帝国)的这位女勇士,她 那骁勇的目光和手中不知名却给人威慑 感十足的宝剑、让人不由得想起圣女贞 德和花木兰。而充满中国民族特色纹样 的服饰,以及颇具少数民族风格的发型, 首饰。也十分准确的和游戏主题相吻合。 尽管她本是温柔纤细女子,但不到"将军 百战死,壮士十年归"、战功显赫解下戎 装的那一天,这位女子也只能与寒光闪 闪的铠甲相伴。





人气指数: \* \* \* 3 位指之 计通过间隔线和指数 PERSONAL PROPERTY.

冷峻的眼神,坚毅的表情,花瓣飘落 中敖人的姿态,来自"剑网"的女剑客传 神的表现出中国独有的武侠文化中"巾帼 不让须眉"的豪气。女剑客手中紧握的代 表中华武术的宝剑和颇具中国文化风格 的服饰,以及"落花无情"的背景气氛,让 女剑客的整体感觉十分准确的烘托出游 戏 "剑侠" 的主题。美中不足的是,人物本 应吹弹欲破的脸庞略显阳刚,与武侠文化 中多见的古灵精怪的女性形象有些不符。



人气指数: \* \* \* \* 政格之前商权 Maria V.

第六名

一头秀丽的黑色长发,清秀的脸 庞,惹人相怜的微颦俏额,慕容清秀的 形象堪称完美。然而,正是这种冰清玉 洁到极致的造型,才让人越发感觉不可 靠近。与林黛玉的惹人牛怜所不同的 是,同样是"冰美人"的慕容那透着不 可预知力量的神秘头饰、护腕、戒指等, 反而给人造成力量强大到震慑的地步, 以至于纵然面对静若处子的美人,也无 法多向前迈进一步。



第八名

双键点评。

以市士 人气指数: \* \* \* \* 成名之作,封神传说

高挑惹火的身材, 妩媚的体态, 加上 那一对诡异的蝴蝶翅膀,第一眼就摄人魂 魄,(封神传说)这位透着阵阵邪气的美 女术士绝对符合整个游戏那种鬼魅的神 鬼传说气质。而她迷离诱惑的眼中隐约透 出的寒光和微皱的眉头,加上全身充满异 族符号的装饰物和手中最为蛊惑的武 器-----扇子,同样能给人莫名的震慑。



第五名 H# 5 人气指数:\*\*\* 成名之作: 密传 贬禄点评:

"罗刹"是梵文的音译, 意为 "暴恶"、 可畏",原是印度神话中的恶魔,性情暴戾, 喜欢在夜间化作种种形象残害人命。罗刹本 有男女之分,女罗刹又名罗刹女,都是绝色美 女,而(密传)则很好的将印度神话及后来佛 教中的反面形象演绎成游戏中的神秘民族。 当然, 游戏中的这位女罗刹手持的异族双刀 同样也传神的体现出罗刹与生俱来的邪气。

第四名

指束以战士

人气指数:★★★★ 成名之作。太空》

戏谑点评:

金黄色的长发, 多愁善感的眼神 精灵女战士表现出最自然的一面。贴身 的锁甲呈现出同样自然的体态,一双略 显夸张的长靴又展现出游侠般敏捷的 一面。幻想的精灵角色于此却又是如此 自然,平添一份让人渴望亲近的感觉。 作为《天堂!! )众多 MM 形象中最为 清新的角色,精灵女战士总会出现在各 种宣传场合当中,成为游戏强调唯美主 义的最佳代言人。



人气指数: ★.★.★ ★ 成名之作:RF Unline PART TO THE

和性感的鱼美人一样,水精灵只有在水中 才是最为自由的, 而这幅水精灵陶醉于水中的 身影,正极其传神的体现了这种天然的统一。木 精灵陶醉在幽蓝深邃的水中,她那风情万种的 神态,婀娜的身段和纤纤玉指,以及被水流拂下 的裙带衣饰,表达出了自由的欢乐。而她头顶不 远处映出的水精灵族图腾影响, 更让人深深陷 入整个画面优雅、唯美和神秘的气氛中去。





第二名 人气指式: \* \* \* \* ] 成名之作:A3 及物品质管理

作为以"成人"游戏为宣传口号的 A3 的形象代言人, Redyan 的性感压照一 度频频出现在各大媒体的封面之上,成为 众多玩家追捧的对象,这自然都得益于韩 国美女 CG 师李素雅为 Redyan 描绘的东 方式秀美脸庞和西方式魔鬼身材。包裹着 诱人娇躯的是华丽的甲胄,又给 Redyan 平添了些许英武之气,使人不敢藐视这位 魔法师的神奇法力。

## 人与指数: ★★★★ 位名之 情识 明明 RESERVED IN

在大师郑问的笔下, 我们见到了 独特的大乔形象。首先3 起关注的应 该说是那一套奇异的白色礼服, 充满 少数民族传统服饰风格的流苏、首饰 及非对称的上装设计, 加上一抹与极 具视觉冲击的发饰遥相呼应的腱红飘 带,郑大师笔下的大乔更多了一分时 尚的色彩。而大乔那轻描淡写的眼神 与完美身材则一气渲染出她那傲视群 **芳的美丽**。

## 本次入围 11-20 名当红花日













# 表面的作品等于

## — "纯白" Cosplay 社团的游戏人生

具在两年省说起 Cosplay, 很多人可能还都经然不 知所准,而提到(奇迹) 海拔上那位美女亲着攫取的 能色盘甲做细腻心声状,或许有人能明如个大城, 维维的两年阶, Cosplay 已整成为了正在蓬勃发展的中国游

戏产业难以剩舍的一部分。无论是游戏展会上,还是游戏厂商率办的线下活动中,随处可见身着 Cosplay 服装的 Cosplayer 在分游戏尽力的宣传,已然成为游戏的一道新的凤景线、

然而,Cosplayer 在众多的玩象心目中多多少少带着一些神秘色彩。他们的跟菜从写里来的?他们是专业的还是更好者呢?她们做这个是赚钱还是腌钱呢?为了揭开 Cosplayer 这层神秘的面纱,笔者在QQ 上学供多时,终于抓到了北京"她面"Cosplay 社团的伯爵,让她带领大家看看这层面纱背后的Cosplay 人生

伯爾个人複稱 真实姓名:王婧 性别:女 年龄:保密 所属社团:纯白 职务:裁遗 特长:服装遗具制作 辉煌成果:设计制作原 创 Cosplay 舞台剧"光 影"的所有遗具服装

问:伯爵,现在游戏,尤其是网络游戏与 Cosplay 结合的越来越紧密。但大多数人对于 Cosplay 还是感到神秘和陌生。作为一名 Cosplayer,今天能否解答一些一直在关注着游戏 Cosplayer 的玩家所关心的问题呢?

伯爵;没问题,不过 Cosplay 的范围很大,有些问题可能我也不明白,就当作大家一起探讨吧。

问:很谦虚呢。那么,首先给大家解释一下什么是 Cosplay 好么? 虽然 大家都明白这个单词所代表的行为,但对于它的含义一直很模糊。

伯爵:Cosplay=Costume+Play的合成词,简称为COS一般解释为"真人模仿秀",类似于角色扮演。表演者们穿着和漫画、游戏,或者日本视觉系摇聚乐队人物一模一样的衣服,化一模一样的故,拿一模一样的道具,表演一些自编的节目。

问:这么说,Cosplay 不光是游戏,还包括动漫等很多方面了?

伯爵: ACG (Anime、Comic、Game) 是早期 Cosplay 的主要依附对象,所以在这三方面发展的比较多,其它方面也有涉及。



问:很专业的回答,在 Cosplay的历史方面也下过不 少功夫吧?

伯爵:大学的毕业论文就 是写的《中国 Cosplay 服装 现状》,所以查了不少资料, 现在还记得一些,算是现学现 零吧。(笑)

问:连毕业论文都是和 Cosplay 有关的、果真是对此 情有独钟呢。这么喜欢 Cosplay,接触了多久了呢?

伯爵:快三年了,2002年 4月的时候就有朋友提出来 要组建 Cosplay 社团。不过那 时候没想太多,只是想聚集更多的 人,能把漫画里的角色 COS 全,才 能更符合原署。

问: 这么说来, 大多数 Cosplayer 接触 Cosplay 都是通过漫画了?

伯爵:应该是吧,我认识的人基本都是这样。不过现在游戏方面的 Cosplayer 越来越多,很多模特也开始接受一些与 Cosplay 相关的工作。

伯爵:不用的。其实 Cosplay 社团的社员更多



的是因为兴趣而加入的,多是在各个薄展上参加比赛,或者自己社团出去招外景之类的,像游戏展会上这种有收入的 Cosplay 活动并不是很多,也就是从去年冬天的那次 ChinaJoy 之后才慢慢多起来了。不过我们对于社员加入还是有一些要求的,比如要热爱动漫、热爱游戏、对 Cosplay 有正确的认识,有团队精神等等,最重要的是要舍得花钱,因为很多衣服和道具是要自己花钱去做的(其实 Cosplay 是很要钱的活动呢)。不过,社员加入社团之后,如果有演出,或多或少的会自学一些关于舞蹈、表演方面的知识和技能,毕竟在舞台上腰腰的站着,不知道手





问:刚才你有提到花钱做衣服,普通的裁缝能做出来这些造型奇特的 服装,甚至是铠甲么?

有了种种的困难,才能激发 Cosplayer 们挑战更高水平的信心吧。但 是,这种华丽的、或者怪异的服装,如果出现在大街上会是什么效果?这

些 Cosplayer 的父母又是如何看待他们的做法的呢? 让我们继续来看

伯爵:在中国来说,基本上 Cosplayer 的衣服都是自己找裁缝做, 其实我就是一个专业裁缝哦。不过,以前做 Cosplay 服装的裁缝少,收 费相对高一些,而现在游戏公司也会出钱定做一些游戏的专用服装和 道具,裁缝都开始做这个,收费也便宜多了。所以现在我赚的也少了.四 0.

#### 间·那么这些服装用过之后如何处理呢?

看伯爵他们是如何回答的。

伯爵:有些是放在家里,下次再用,也有些就会拿出去卖掉,好有钱 去做下一套衣服。

#### 问:道具呢?很多造型比较奇特的道具.或者全金属的道具,是如何去 找的呢?

伯爵:也是自己做的啊。像我们最早出《3×3 只眼》的时候需要的 哭蛹之类的怪物,到后来自己的原创剧《光影》里用到的超大的十字 架,都是自己做的。当然了,如果有便宜而且现成的替代品,都会考虑去 多时间。

#### 问: 那么这些二手的衣服和道具, 有专门的店出售么?

伯爵:据我所知,国内好像没有,日本和台湾倒是有。国内基本上都 是在 Cosplayer 常去的论坛上发贴子来征集买主吧,也有卖给朋友的, 不过都很便宜就出售了。

问:看来 Cosplay 确实是一件很花钱的事情。一个普通的 Cosplayer 一年大概需要在 Cosplay 上投入多少钱呢?

伯爵, 这个还真没仔细管过。现在简单算一下吧, 如果 不是很华丽的服装和复杂的道具,大概 套服装在 300 左右, 年大概需要有3到4套不同的服装。再加上每次 参加活动的路费和平时在漫画、游戏和周边上的花费。— 生下来大概也需要 2000 冬呢,这是最少的了。不过小城 市会便宜些,北京物价太高了!

问:师,对这个观点我不发表意见……@#%\$\*&\*[%…… (短暂的沉默)那么,平时去拍照片的时候,会不会被人围 观呢? 那时候的心情怎么样? 会不会觉得很丢人?

伯爵:刚开始的时候会啦,被那么多人围着看,好像在 看动物园里跑出来的动物 样。我记得也是北京的一个社 团,都是些高中的女孩,去陶然亭公园拍外景的时候就被 围观了。当时正好有一个 Cosplayer 出演犬夜叉,假耳朵、 果非常好,但到了陶然亭公园之后,正迈赶上几个该是还 没上小学的小孩,一路上就跟在她的后面藏:狐狸精、狐狸 精! 现在想想,如果是我的话,可能当时就会哭出来了吧。 不讨经历的名子, 也就无所谓了, 而且现在知道和喜欢

Cosplay 的人也越来越多了。有些时候还能碰到过来要求加入社团的 呢。

问·看来 Cosplay 是开始被人们所接受了。那么,各种 Cosplay 活动, 包括在游戏展会上的有偿演出,对你们的日常生活、学习或者工作,会 不会有很大的影响呢?

伯爵:基本上不会的,大家主要都是利用空闲时间来玩 Cosplay, 或参加活动的,偶尔时间上有冲突,如果是我们认为很重要的活动,会 为了 Cosplay 请假, 但之后也会想办法弥补回来。而且 Cosplay 社团相 互的联系也比较多,模模的会认识很多新朋友,日子过的也很充实和开 MARK.

#### 问:家人呢?家里的长辈们会反对么?不反对而且还支持自己的孩子 去做 Cosplayer 的多么?

伯爵:这个现在也是很多 Cosplayer 头疼的问题,很多父母还是觉 得 Cosplay 就是小孩子的玩意儿,孩子稍微大点儿就连动匣片漫画 书也不太让看了,更别说 Cosplay 了;而年龄小些的孩子见会因为怕被 人带坏了的理由而不让出来。有的父母还会把自己孩子的 Cosplay 服 装道具,或者动漫游戏相关的东西当作垃圾扔掉。不过现在还是有一些 家长是支持孩子把 Cosplay 作为兴趣的,父母甚至会帮着孩子去做服 装,做道具,但是如果他们说想像我这样以 Cosplay 服装道鼻制作为 生,估计也没多少父母能答应了。

和伯爵的对话结束了,而对于 Cosplay 又有了更深 层的认识。相信随着中国的 游戏产业的不断发展, Cosplay 这种游戏玩 家自发的游戏,也在逐渐的扩大,形成一种 新的娱乐形式。几年前,我们不了解游戏不 了解动漫更不会想到 Cosplay, 而现在,我 们拥有更多更有趣的活动,可以说 Cosplay 是一种游戏,也是一种生活。■



#### 至尊大礼: PowerColor AIW 9800SE 黄金版

迪兰恒进公司推出的 PowerColor AIW 9800SE 黄 金版 3D 图形卡, 不仅拥有 ATI Radeon R350 核心的高 级 3D 特性,同时以 128MB/256bit 位宽的显存架构、稳定 的 8 渲染管线启用能力,以及 380MHz/600MHz 的核心/ 显存频率, 为 DX9 时代的 3D 游戏娱乐需求提供强劲支 持。但其独特的 ATI All-In-Wonder 桌面视频解决方案, 更将电视收视、多端子视频输入/输出、多规格视频实时 压缩录制等功能集成在一张 AIW 图形卡上, 为您的数字 家庭娱乐中心提供无限的应用可能。面对一步踏入媒体中 心的诱惑、你准备与朋友们用几元钱猎取它?!

以手机短信方式发送竞拍 价格(整数或包括小数点及其后 1位数字)到特别号码8777237(移动) 或9877237(蘇通用户详见【参与方 式1. 活动截止时出价最低、且 被一天二者即可為得大礼







盘和完整正版(反恐精英等点行动)



- 产品内容包括:
- DER MAN BRID

- 多報子報出特別報
   多 主模線接收機
   並合模線接收機
   助口-VOL、特益央
   総助之章15D. 投發制作案件充飾15D. (反恐精高: 率点行动)25D.
   说明书. 版体中
- 核心芯片: ATI Radeon R350 核心整本: 380000

- 品庁標準: ASDONA 店庁標準: 4000002 店場管板: 491(可能成取助庁島 2×1) 個人英雄: 20機械: 3機械, L/内音報 協出機関: DVI、複合機構: 3機構, L/内音報, S/PDIF 数字音類 接け接続: 309 82748

#### 竞拍公告

- 每个人都知道 0.1 元是最低价! 每个人都有自己的幸运数字:
- 但要如何以小搏大、创造机会 抢得最酷玩物?!



如果准备花 10 元来抢宝, 在 10、50、 100、200、300 等价格区间选择你的 10 个幸 运数字出价,那就远比傻乎乎的挨个出 0.1. 0.2、0.3 ......要独特得多,也将有更大的机会 将宝物收入囊中喽!

发挥你的聪明才智,成为至尊大赢家!

【家游竞拍总动员】第三弹 (2005 年 1 月号) 价值 4000 元的"享乐 PDA"得主落定!

至尊大礼:竞拍赢取价格 1352\*\*\*3607 北京 翟志琳 Moto E680 灵动蓝 智能手机

竞拍王前两名得主名单:

竞拍王 No.1 1386\*\*\*7556 柯瑞沃公司 4ADEO 液冷散热器 价值 198元

竞拍王 No.2 1386\*\*\*0071 奥美电子公司 Diablo2 原装绝版玩偶 价值???元 1 元低价竞拍狂抢玩家大礼 家游竞拍总动员第五弹

#### 超酷赢家规则

出价最低。且独一无二者! 设错。【家游竞拍总动员】就是要把价值 不菲的超酷玩物送恰你! 你所付出的代价运 远低过你的预期

#### 2 参与方式

- ■移动用户以手机短信发送任意价格 (營數或包括小數点及其后1位数字,如 10.5)到特服号码 8777237,收到出价确认回
- ■联通用户初次参与请以手机短信发 送 [] 到 9877、收到向复信息后即可直接发送 担价到 9877.237 提供代整数或包括小製点及 舞后 1 位数字,溶在报价数字前加 a, 如 025.6)、收到出价确认回复信息即出价成功。
- ■如果出价被他人重复报出,则会收到 系统免费通知信息,此时可再次发送新价格 参与报价竞拍
- (3) 有效出价: 所出价格中没有任何中 文字符:所出价格若含小数点,则小数点后 仅有一位数字

#### 4) 竞拍时间

#### 5 赢家确定

当明是相当来/// ... 本 价中选取**无重短、最低价格**的出价者,确定 为本脚低价竞捐的赢家。如果本期竞拍没有 独一无二的出价,系统将进一步选取**重复次** 数最少,价格最低,且第一位出此价格的

5.7%、用相和磁、具件、但显现用槽的运 体者、确定为本期低价类相的高深。赢家将 以所强的特别发本即产品。 赢家将收到通知短信,并可查阅下月的 家能作为何清公告及杂志公告。 赢家需售资 本人身份证及卖拍所用手机交费凭证。到家 需要杂志铁弧度产品。

#### 6 特别提示

2. 区別基本 语网络高向盟等效当天出价没有效到同 复、不能确定值。—报价是否被重复的玩家、 请在活动临近结束申报打客股电话、查询你 的报价是否已被重复。系统提供商长达公司 不对此承担任何责任。

- 参与活动费用;此活动按信息条数收费,不用退行,不再参与不再收费。
- ■发送短信收费:全球通、动感地带,联 遞短信息 0,1 元 / 条. 神州行 0.15 元 / 条。
- ■出价确认回复信息(所报价格惟一或 价格已存在)1元/条。
- ■竞拍其它相关信息(以前所出独一无 ) 格被后来的出价者重复、出价超出有效 I、超出有效价格、乱码无法识别等)通知 全部免费

**領奖地点**:北京市海淀区思济住 18 号 锭 1 号榜 1104 室,外地参与中奖者将提供 免费 EMS 鄰寄服务。

免费客服电话:800-810-5056, 不支持 800 的地区可以拨打普通客服电话 010-51665123

报奖办法:收到短信及客服人员通知





罗马:全面战争 Rome: Total War 类型·ST 开发: Creative Assembly 发行:育碧 日期:2005年3月(国内)



手足兄弟连 Brothers in Arms 类型:AC 开发: Gearbox Software 发行:育碧 日期:2005年3月8日(国外)



战锤 40000:战争黎明 Warhammer 40,000: Dawn of War 类型:ST 开发:Relic Entertainment 发行: 育碧 日期:2005年3月(国内)

### 交響業の南



空脑乐之窗 Symphonic Rain 排型:AD 开发:工画堂 发行:光谱 日期:2005年3月(国内)

# 3月游戏



龙墨 Dragonshard 类型:ST 开发: Liquid Entertainment WAT. Aton 日期:2006年3月16日(国外)



市区装置 Imperial Glory 卷型·ST 开发: Eidos Interactive 发行:Eidos Interactive 日期:2005年3月3日(国外)

神话 聚友网络 http://www.ryl.com.cn 赤龙剑心 万马网络 http://www.dragonheart.com.cn 星际 Online 上海坤辺 http://planetside.coolman.com.cn 飞飞 岡易 http://fl.163.com 梦幻之星 朝华数码 http://www.psobb.com.cn/top.html 唐人互动 http://www.3dxy.cn 3D 西游 幸福花园 第三波 http://www.sgonline.com.cn

英雄王座 互联经纬 http://www.yxwz.com 侠义道 梦工厂 http://www.xiayidao.cn 密传欢乐数码 http://www.tantracn.com 足球经理在线 新大陆 http://www.managerzone.cn 希望 光字华夏 http://www.sealonline.com.cn TO~星钻物语 游戏米果 to.gamigo.com.cn

封神传说 光通 http://www.nabi.com.cn 飚车 天纵网络 http://ctr.joyzone.com.cn RF Online 万马网络 http://www.chinarf.com 轩辕 || 飞天历险 北京网星 http://www.swdot2.com.cn/ 洛奇 世纪天成 http://www.mabinogi.com.cn 天骄 || 目标软件 http://www.ti2.com.cn 新古龙群侠传 91.com http://gl.91.com



您的参与是对我们最大的支持

邮编:100037

地址:北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 号楼 家用电脑与游戏。并刊编辑

误,打造更好的食游需要集!

页\_列\_\_行\_

页\_列\_\_\_行\_

\_页\_列\_\_\_行\_

\_页\_列\_\_行\_

请在读刊的同时随手记下发现的错



### 家游 FANS 资料夹

解論: QQ:

地址:

会员编号:

注:本资料仅用于杂志统计不作他用

姓名: 年齡: 性别:



杂志点评区

一、本期杂志总体印象

□非常好 □还不错 □一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章

页 不爽之处:

三、本期阅读最不舒适的版页

四、您读完本期杂志所用时间 1

五、您这本杂志的传闻人数为

□自己看 □2~5人 □更多



#### 错误猎手



#### 读者票选区



直持、推荐照所喜爱的电脑单机或网 路游戏,请发挥热情投出神圣一票!

#### 中国游戏组云梅

发烧榜:请推荐您正在玩的二款游戏

期待榜 您最想玩的三款未上市游戏





the 第小城市 Play

PLAY!留言板



在《磨兽世界》中文版内测即将启动之际、家游杂志与第九城市携手召 集家游读者中的 WoW FANS 共聚奇幻的"魔兽世界",只要你能通过以下考 验, 你就有机会获选成为家游 WoW 测试团中 20 名勇者的一员!

第一关:回答以下关于 WoW 的问题,全部答对者将有资格进入下一关:

关于《廣藝世界》中各种族职业的出生地的说法哪些是正确的?

①□同盟阵营和部落阵营各有一个出生地 ②□每个种族职业有各自不同的出生地

③□地精与矮人为相同的出生地 ④□輸入与巨魔为相同的出生地

《魔餘世界》中总是可以学习的技能有:

①□钓鱼 ②□烹饪 ③□急救 ④□三者任选其一 ⑤三者可問时学习

以下关于《魔兽世界》中玩家交换/交易物品的方式哪些是正确的?

③□通过邮件系统寄送

①□面对面交易 ②口通过拍卖所交易

④□在城镇街道上摆摊贩卖

第二关:请论述你对《魔兽世界》的看法、你在《魔兽世界》测试中的目标,或者你能想 到的能够证明你是真正 WoW FANS 的内容,字数不限,图文不限。

第三关:告诉我们你不能不参加《魔兽世界》中文版内测的理由

注①:参与者请以电子邮件形式将答案发 送至活动专设邮箱 wow@playgamer.com, 务必在邮件标题中注明"家游 WoW 测试团 申请问券"

注②: 所有完整答对问卷的申请者将按申请 邮件的抵达次序编号,并在内测开始前3天 随机抽取,账号以电子邮件发送。

注③: 所有获选参加家游 WoW 测试团的玩家, 可加入 PLAYGAMER 公会, 并可获得家游 WoW 专属论坛专区登录权。

